GAMERS

Ano 1 - Nº 06 - R$ 2,90

GOLPES

PROGAMES

escala

ARCADE

STREET FIGHTER EX2

STREET FIGHTER ZERO 3

CAPCOM CHEGA ARRASANDO PLAYSTATION

TOBAL 2

Real Bout SPECIAL DOMINATED MIND

CONHEÇA TODOS OS GOLPES SECRETOS, COMBOS E FINAL IMPACTS

7 897763 567559 >

ASSISTÊNCIA TÉCNICA
ESPECIALIZADA EM VIDEO GAME

PROGAMES

CONSUMIDOR FINAL

CONSERTOS, TRANSCODIFICAÇÕES, CHAVEAMENTOS,
PARA TODOS OS VIDEO GAMES E ACESSÓRIOS.

CONSULTE NOSSA RELAÇÃO DE LOJAS FRANQUEADAS
MAIS PRÓXIMA DE SUA LOCALIDADE.

LOJISTA

TEMOS TODO TIPO DE SUPRIMENTO NECESSÁRIO.

DAMOS TREINAMENTO PARA LOJISTA DE TODO O BRASIL.
(ATENÇÃO TREINAMENTO SOMENTE NO ENDEREÇO ABAIXO).

PARA QUEM É LOJISTA É UMA BOA OPÇÃO DE RECEITA
ADICIONAL, COM BAIXO INVESTIMENTO.

TEL.: (011) 3641-0444 / 831-0444 - COM SR. LÉO

RUA PIO XI, 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000

GAMERS GOLPES
É uma publicação da

EDITORA ESCALA LTDA.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Gerente de Produção: Nilson Luiz Festa
Gerente de Serviços: Jamil de Almeida
Gerente de Distribuição e Promoções: Alvaro Angelo Tomiatti
Assistentes de diretoria: Vera Lúcia P. de Morais, Antonio Corrêa e Luiz E. S. Marcelino
Atendimento ao leitor: Camilla Freitas, Alessandra de Campos Jorge
Conselho Editorial: Carlos Gonçalves, Carlos Man, César Nemitz, Eddie Van Feu, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marcus Vinícius, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Shmidt Junior, Paulo Fernandes, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio
Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:

CONSELHO EDITORIAL: Ivan Battesini, Francisco Motta

Diretor Executivo: Ivan Battesini
Redator Chefe: Fabio Santana de Souza
Direção Geral: Leandro Gusmão Siman
Jogos, Redação e Diagramação: Leandro Gusmão Siman, Fabio Santana de Souza, José Donizete de Paula, Homero Letonai, Eric Araki, Gilsomar P. Livramento, Ivani Battesini
Revisão: Marcia Guerreiro
Publicidade: ☎ (011) 3641-0444
Números Atrasados: (011) 266-3166
Ilustração de Capa: Opera Graphica
Colaboradores: Tarcisio Motta, Walquiria Panicacci
Bureau: N. D. R.
Distribuição: DINAP

C.L. Artes Gráficas-7897-6556

Editora Escala Ltda.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde CEP 02512-010 São Paulo - SP Fone: (011) 266-3166 Fax.: (011) 857-9643 - Caixa Postal 16.381 CEP 02599-970 - São Paulo - SP

EDITORIAL

Mais Street

Street Fighter prova porque é um dos melhores games de luta, pois nunca deixou de ser comentado, ainda mais agora, com dois títulos nas paradas.

Street Fighter Zero 3 teve o seu lançamento em São Paulo no final do mês de julho deste ano na Salex (feira de arcades) juntamente com Street Fighter EX2. De lá para cá só se fala em Ryu e sua turma, inclusive estão nos cobrando uma edição especial com todos os jogos da série.

Deixando o arcade de lado, Real Bout Special Dominated Mind é uma das melhores produções da SNK para o Playstation. Confira todos os golpes secretos, final impacts e super combos e, se você curte os fighting games da SNK, não pode deixar de conferir The King of Fighters '98 na próxima edição.

Para terminar este número, que teve menos jogos pela quantidade de golpes de cada um, trouxemos Tobal 2, um dos primeiros games de luta poligonal produzido pela Square para o console da Sony.

INDICE

Real Bout Special Dominated Mind ——— 04
Street Fighter Zero 3 ——— 24
Street Fighter EX 2 ——— 34
Tobal 2 ——— 38

Real Bout Special Dominated Mind

Antes de começar com os golpes, entenda algumas "coisinhas" para não ficar boiando na hora do vamos ver.

Durante as lutas você vai poder usar dois tipos de golpes especiais. O primeiro pode ser feito quando a sua barra de power (no canto inferior) estiver cheia ou a sua barra de life estiver vermelha. O segundo só poderá ser realizado se a barra de power estiver cheia e a de life estiver vermelha. Coisa básica para quem acompanhou as versões para Saturn e Arcade, mas é sempre bom lembrar.

Simplificando o que foi dito a pouco, para realizar um Final Impact, você deve cancelar um golpe com o segundo especial de cada personagem (há alguns que podem ser cancelados de outras maneiras), exemplo: com Terry, espere a barra de life ficar vermelha e a barra de power no canto inferior ficar cheia, então faça ↓↘→ + X e faça o mais rápido possível ↓↘→↓↘→ + □, de forma que você cancele o golpe anterior com o segundo especial. Há também os Break Shots que servem para cancelar o golpe do adversário com um golpe seu. Não é difícil, mas também não é tão fácil, assim que defender um golpe, em seguida faça um movimento simples do personagem com quem está jogando. Exemplo: com Terry, enquanto estiver defendendo o golpe, faça →↓↘ + X para cancelar o do adversário. Obs.: a barra de power deve estar marcando "H Power".

LEGENDA

COMANDOS SIMPLES

□ ---------- golpe forte
X ---------- soco
○ ---------- chute
▲ ---------- insultar adversário (no ar, vira o personagem para o outro lado)
→→ ---------- avançar
←← ---------- recuar
□+○+↓ ---------- ataque falso 1
□+X+↓ ---------- ataque falso 2
○+X+↓ ---------- ataque falso 3

ATAQUES FALSOS

Nem todos os personagens possuem este comando (o ataque falso), mas alguns deles podem usar os três ou até dois destes. Estes comandos apenas imitam o movimento do golpe, sem desferi-lo, sendo estes movimentos ótimos para tirar o desafiante da retranca.

OBSERVAÇÃO

(c) ---------- carregar
□ ---------- (perto) agarrar o adversário
*Indica que o comando só pode ser feito com a barra de power cheia ou a barra de life vermelha (piscando).
**Indica que o comando só pode ser feito com a barra de power cheia e a barra de life vermelha (piscando).

TERRY BOGARD

Burning Knuckle: ↓↙←+X ou □
Power Dunk: →↓↘+○
Crack Shoot: ↓↙←+○
Rising Tackle: ↓ (c) ↑+X
Quick Burn: →↓↘+X
Power Wave: ↓↘→+X
***Power Geisyer:** ↓↘→↓↘→+□ ○
****Triple Geisyer:** ↓↘→↓↘→+□

Golpe Secreto

****High Angle Geyser:** ↓↙←↓↙←+□

Final Impact

Final Impact: de qualquer lugar, **Power Wave:** ↓↘→+X e cancele com o **Triple Geisyer:** ↓↘→↓↘→+□

Manhas, explicações e os Final Impacts

Simplificando: ↓↘→+X, ↓↘→+□

1º Super Combo 7 hits

Condições: (qualquer) adversário em qualquer lugar. **Obs.:** para o combo funcionar, a magia precisa ser desferida.

Fique grudado no adversário, então aperte **X**, □, □, rapidamente para fazer três hits...

... e após apertar o último botão, faça um **Power Wave:** ↓↘→+X. Assim que a magia tocar o chão,...

... cancele-a com o **Triple Geisyer:** ↓↘→↓↘→+□ para massacrar o coitado. Seja rápido ao emendar os comandos, caso o adversário fique um pouco distante, ele vai defender.

2º Super Combo 7 hits

Condições: (qualquer) adversário em qualquer lugar, menos canto de tela. **Obs.:** é necessário ter habilitado o golpe secreto de Terry e ser muito rápido.

Comece com uma voadora usando □, mas você deve cair grudado ao adversário.

Ao tocar o chão, imediatamente faça um **Power Wave:** ↓↘→+X

... imediatamente cancele com o **High Angle Geyser:** ↓↙←↓↙←+□, mas o comando tem que ser...

... praticamente seguido um do outro, para fazer um combo destruidor.

ALFRED

Critical Wing: ↓↙←+X ou □

Aukmentor Wing: ↓↘→+X

Diver Jens: ↓↘→+□
Mayde - Mayde: (no ar) ↓↙←+○ (aperte ○ novamente)
S. TOL: →↗↑+○
*Shock Stall: (no ar) ↓↙←+□○
**Web Rider: ↓↙←↓↙←+□

Golpe Secreto

Hexa Drive: (no ar) ↓↘→↓↘→+□

Final Impact

Final Impact: perto do adversário faça um **Critical Wing:** ↓↙←+X e cancele com o **Web Rider:** ↓↙←↓↙←+□ .
Simplificando: ↓↙←+X, ↓↙←+□

1º Super Combo 13 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela.

Perto do adversário, comece com um **Diver Jeans:** ↓↘→+□, acertando dois hits...

... pouco depois de desferir a magia, aperte X,X, para mais dois acertos extras e depois □ para dar mais dois acertos; totalizando seis acertos. A seguir emende...

... **Critical Wing:** ↓↙←+X, para fazer o sétimo acerto e, após este último movimento,...

... imediatamente faça o **Web Rider:** ↓↙←↓↙←+□, e...

... quando o infeliz cair com um total de onze hits, faça o **Aukmentor Wing:** ↓↘→+X, para ampliar para doze.

2º Super Combo 8 hits

Condições: (qualquer) adversário em qualquer lugar. **Obs.:** é necessário ter habilitado o golpe secreto de Alfred.

Pule para cima do adversário e faça **Mayde-Mayde:** (no ar) ↓↙←+○, e aperte ○ novamente para atacar.

Assim que o golpe acertar, faça o **Hexa Drive:** ↓↘→↓↘→+□ ainda no ar.

ANDY BOGARD

Zan Ei Ken: ↙→+X ou □
Yami Abise Geri: ←↓↙+○
Sho Ryu Dan: →↓↘+□
Ku Ha Dan: ↙↓↘→+○
Hi Sho Ken: ↓↙←+X
Geki Hi Sho Ken: ↓↙←+□
Shuriken: (inimigo no chão) ↓↓+□
***Cho Reppa Dan:** ↓ (c) ↘→+□ ○
****Zan Ei Reppa:** ↓↘→↓↘→+□

Golpe Secreto

****Shin Sho Ryu Dan:** ↓↙←↓↙← + □

Final Impact

Final Impact: perto do adversário, faça **Zan Ei Ken:** ↙→+X ou □, cancelando-o com **Zan Ei Reppa:** ↓↘→↓↘→+□
Simplificando: ↙→+X ou □,↓↘→+□

1º Super Combo 13 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela.

Fique perto do adversário e aperte X, □, □,...

... em seguida faça **Zan Ei Ken:** ↙→+X e...

... cancele com **Zan Ei Reppa:** ↓↘→↓↘→+□

Quando o adversário cair e quicar uma vez, faça **Shuriken:** ↓↓+□ e pronto!

2º Super Combo 14 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela. **Obs.:** é necessário ter habilitado o golpe secreto de Andy.
Simplificando: ↓↙←+X, ↓↙←+□

Como os demais combos, pule em cima do adversário com □,...

... quando tocar o chão, aperte □ novamente e deixe o chute acertar mais duas vezes...

... para então fazer um **Hi Sho Ken:** ↓↙←+X. Cancele este último golpe com o **Shin Sho Ryu Dan:** ↓↙←↓↙←+□

Quando o indivíduo cair, espere

ele quicar uma vez no chão para fazer o **Shuriken:** ↓↓+□ para ampliar de doze para catorze hits. Apesar de ser um combo muito simples, é bem destruidor.

BLUE MARY

M Spider: ↓↘→+□
Stright Slice: ← (c) →+○
Stun Slice: Após o Stright Slice ↙→+○
Vertical Arrow: →↓↘+○
M Snatcher: Após o Vertical Arrow →↓↘+○
Extra Snatcher: Após o M Snatcher ↙→+□

***M Typhoon:** (perto) ↓↘→↓↘→+□ ○
****M Driving Smasher:** ↓↘→↓↘→+□

Golpe Secreto

****Splash Rose:** →←↙↓↘→+□ ○

Final Impact

Final Impact: perto do adversário, faça um **Vertical Arrow:** →↓↘+○, quase em seguida faça um **M Snatcher:** →↓↘+○ (para agarrar o infeliz no ar), ao tocar o chão faça um **Extra Snatcher:** ↙→+□ (para dar uma chave de braço no adversário no chão) e emende o **M Drive Smasher:** ↓↘→↓↘→+□

1º Super Combo 10 hits

Condições: adversários baixos no canto da tela. **Obs.:** este super combo é dificílimo, requer muita velocidade e precisão.

Perto do adversário (baixo) aperte X, X, X, (para os altos, X, X, X, X)...

... em seguida faça o **Vertical Arrow:** →↓↘+○,...

... logo em seguida faça o **M Snatcher:** →↓↘+○, para poder emendar o **Extra Snatcher:** ↙→+□ e pegar o adversário com uma chave de braço quando tocar o chão totalizando sete hits (oito se o adversário for alto).

Enquanto Mary está dando uma chave de braço, imediatamente faça o **M Driver Smasher:** ↓↘→↓↘→+□, para...

... cancelar o agarrão e emendar o especial, assim totalizando dez hits (onze se o adversário for alto).

MAI SHIRANUI

Ka Cho Sen: ↓↘→+X ou □
Ryu En Bu: ↓↙←+○
Kagero No Mai: ↓ (c) ↑+□
Hissatsu Shinobi Bachi: ←↙↓↘→+□
Musasabi No Mai: (no ar) ↓+X ○
***Cho Hissatsu Bachi:** →↙→+□ ○
****Leotard Bachi:** →↙→+□

Golpe Secreto

Fan Rage: ↓↙←+□, ↓↙←+□, ↓↙←+□ e ↓↙←+□

Final Impact

Final Impact: perto do adversário, faça o **Ka Cho Sen:** ↓↘→+X e cancele com **Leotard Bachi:** →↙→+□.

1º Super Combo 4 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela. **Obs.:** seja rápido ao realizar este combo.

Pule para cima do adversário com □, e ao tocar o chão, aperte □ mais uma vez para fazer três hits.

Após o terceiro hit, faça o **Cho Hissatsu Bachi:** →↙→+□○,...

... cancelando-o com o **Leotard Bachi:** →↙→+□ em seguida. Parece dificílimo, mas não é. **Nota:** este combo é eficaz tanto no VS Mode quanto no Single Mode.

2º Super Combo 11 hits

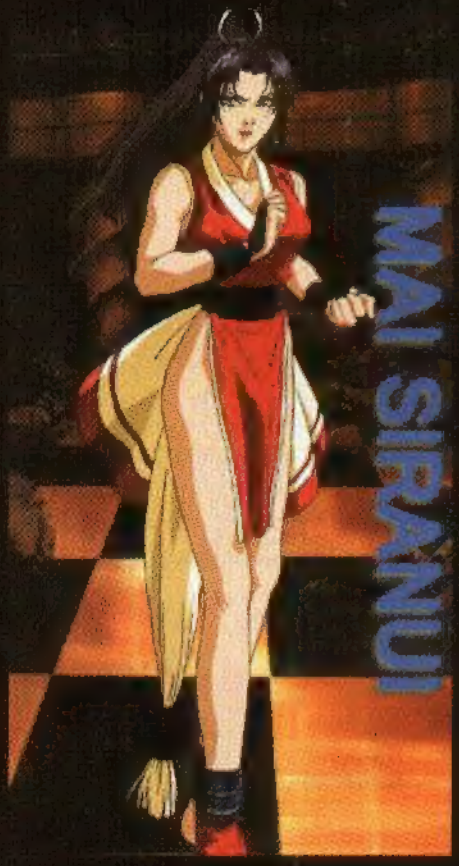
Condições: (qualquer) adversário no canto da tela. **Obs.:** é necessário ter habilitado o golpe secreto de Mai e não ser muito rápido enquanto estiver fazendo a seqüência com ele.

Comece com uma voadora com □, e ao tocar o chão aperte □ novamente para fazer três hits.

Em seguida, vá completando com o **Fan Rage:** ↓↙←+□, ↓↙←+□, ↓↙←+□ e ↓↙←+□,...

... assim que aparecer onze hits, cancele imediatamente com o **Leotard Bachi:** →↙→+□. **Nota:**

este super combo não é eficaz contra o computador. Use-o quando estiver lutando no VS Mode (se seu amigo vacilar, já era).



JOE HIGASHI

Slash Kick: ↙→+○ ou □
Golden Heel: ↓↙←+○
Tiger Kick: →↓↘+○
Exploder Blast: X repetidamente
Fake: (inimigo no chão) ↓↓+□
Preasure Kick: (defesa) →↓↘+□
Hurricane Upper: ←↙↓↘→+X

***Screw Upper:** ↓↘→↓↘→+□ ○
****Slight Screw:** ↓↘→↓↘→+□

Golpe Secreto

Triple Hurricane Upper: ←↙↓↘→+□
****Burn Tiger Heel:** ↓↙←↓↙←+□

Final Impact

Final Impact: perto do adversário, faça **Hurricane Upper:** ←↙↓↘→+X cancelando-o em seguida com **Slight Screw:** ↓↘→↓↘→+□.
Simplificando: ←↙↓↘→+X,↓↘→+□

Super Combo 10 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela.

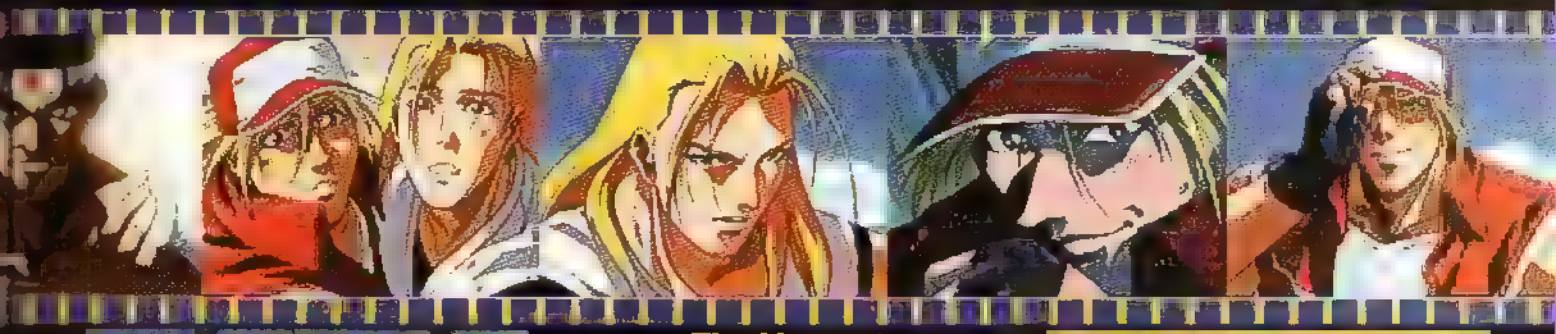
Pule para cima do adversário e aperte □

Ao cair, aperte □ novamente para mais um acerto...

... seguido de um **Hurricane Upper:** ←↙↓↘→+X...

... cancelando-o com o **Slight Screw:** ↓↘→↓↘→+□.

Assim que o cara quicar uma vez no chão, faça o **Fake:** ↓↓+□ para humilhar geral.



Final Impact

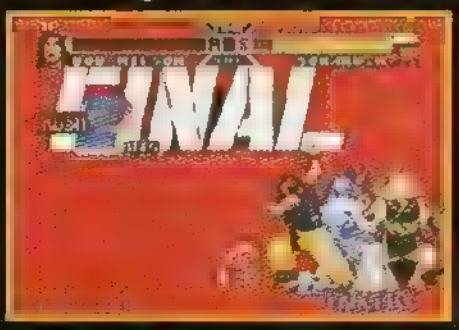
Final Impact: perto do adversário, faça o **Headgehog:** ↓↙←+X e seguidamente cancele com o **Mad Spin Wolf:** ↓↙←↓↙←+□ **Simplificando:** ↓↙←+X ↓↙←+□

Super Combo 15 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela. **Obs.:** este super combo requer velocidade e precisão.

Aproxime-se do adversário e aperte ○...

... para em seguida fazer um **Rolling Turtle:** ↓↙←+○...



... e cancelar com o **Mad Spin Wolf:** ↓↙←↓↙←+□

Fique apertando □ para Bob finalizar o especial com um salto para trás (acompanhado de um chute totalizando catorze acertos)

Quando o indivíduo quicar uma vez no chão, faça o **Snake:** ↑+□ para dar mais um acerto de brinde.

BOB WILSON

Rolling Turtle: ↓↙←+○
Bison Horn: ↓ (c) ↑+○ ou □
Wild Wolf: ← (c) →+○
Hornet Attack: ↘↘+□
Snake: (inimigo no chão) ↑+□
Frog Hunting: Após o Hornet Attack ←→→+□ ○
Side Winder: (defesa) ↓↙←+□
Monkey Dance: (defesa) →↓↘+○
Headgehog: ↓↙←+X
***Dangerous Wolf:** ↓↙←↓↙←+□ ○
****Mad Spin Wolf:** ↓↙←↓↙←+□

FRANCO BASH

Double Kong: ↓↙←+X
Meteo Shot: ↓↘→+X
Power Mash: →↘↓↙←+□
Power Stomp: ↓↘→↗+○
***Omega Shot:** ↓↙←↓↙←+□ ○
****Amargedon Buster:** ↓↙←↓↙←+□ (aperte □ repetidamente)

Golpe Secreto

****Guts Dunk:** ↓↘→↓↘→+□

Final Impact

Final Impact: perto do adversário, faça o **Meteo Shot:** ↓↘→+X e cancele com o **Guts Dunk:** ↓↘→↓↘→+□.
Simplificando: ↓↘→+X, ↓↘→+□

Super Combo 8 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela. **Obs.:** é necessário ter habilitado o golpe secreto de Franco.

Este combo não tem nada de complexidades, coisa e tal. Basta chegar perto do adversário e usar um **Meteo Shot:** ↓↘→+X,

pouco antes de Franco completar o movimento da magia (mais ou menos quando ele estiver baixando o braço), cancele com o **Guts Dunk:** ↓↘→↓↘→+□, de forma que a magia seja desferida.

Fazendo tudo certinho, a magia vai atingir o adversário e em seguida, o **Guts Dunk** de Franco faz o resto do estrago dando um total de oito hits.

SOKAKU MOCHIZUKI

Makibishi: ↓↘→+X
Hyoi Dan: →←→+□
Hyoi: (inimigo no chão) ↓↓+□
Higi Kaminari Otoshi: →↓↘+○
Kohe Dan: 360°+□
Jashin Kohe: ↓↙←+○
***Ikazuchi:** ↓↘→↓↘→+□ ○
****Raijin No Ibuki:** ↓↘→↓↘→+□

Final Impact

Final Impact: qualquer lugar faça, **Makibishi:** ↓↘→+X e cancele com o **Raijin No Ibuki:** ↓↘→↓↘→+□.
Simplificando: ↓↘→+X, ↓↘→+□

Super Combo 6 hits

Condições: (qualquer) adversário em qualquer lugar da tela.

Pule em cima do adversário com □, ao tocar o chão, aperte □ para mais dois acertos.

Em seguida, use o **Makibishi:** ↓↘→+X, assim que a magia sair da mão de Sokaku...

... cancele imediatamente com o **Raijin No Ibuki:** ↓↘→↓↘→+□

Depois que o infeliz cair e quicar uma vez no chão, faça o **Hyoi:** ↓↓+□, acrescentando mais um acerto.

Ku Sajin: →↓↘+X
***Hoh-Oh Kyaku:** ↓↘→↓↘→+□ ○
***Hoh-Oh TenBu Kyaku:** (no ar) ↓↘→+□

Final Impact

Final Impact: Pule para cima do adversário e faça o **Hisyo Kiaku:** ↓+○, cancelando-o com o **Hoh-Oh Tenbu Kyaku:** ↓↘→+□

Super Combo 15 hits

Condições: (qualquer) adversário em qualquer lugar. **Obs.:** a seqüência é muito difícil e, você terá que ter muita paciência e precisão.

... quando chegar no quinto hit, cancele com o **Ho-Oh Tenbu Kyaku:** ↓↘→+□, fazendo tudo certo, você vai realizar o Final Impact a poucos centímetros do chão.

Pule em cima do adversário e um pouco antes do chão, aperte □

... assim que tocar o chão, pule para cima do adversário com X (de forma que acerte na subida). Assim que acertar...

KIM KAPHWAN

Hi En Zan: ↓ (c) ↑+○
Han Getsu Zan: ↓↙←+○ ou □
Hisyo Kyaku: (no ar) ↓+○
Hisho Koe: Após o Hisyo Kyaku ↘+○

... imediatamente faça um **Hisyo Kyaku:** ↓+○ e...

HON FU

KuuRon no Yomi: ←↙↓↘→+□
Seikuu Rekka Kon:

→↓↘+X ou □
Denkousekka no Chi: ↙ (c) →+○ (aperte ○ repetidamente após o terceiro hit)
Denkousekka no Ten: ↓↙←+○
Hissho Kyakushu Kyaku: ↓↙←+X aperte X repetidamente
Koku Ryu: (pule p/ cima do adversário) ↓↓ + □
***Bakuhatsu Goro:** ↓↘→↓↘→+□ ○
****Gadenza no Arashi:** ↓↘→↓↘→+□

Golpe Secreto

Headbutt: ← →+□

Final Impact

Final Impact: perto do adversário, faça **Seikuu Rekka Kon:** →↓↘+□ e cancele no **Gandenza no Arashi:** ↓↘→↓↘→+□.
Simplificando: →↓↘+□ ↓↘→+□

Super Combo 30 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela. **Obs.:** o combo tem de ser exato apesar de ser exagerado, não tira tanta energia.

Perto do adversário, aperte □ e deixe pegar os dois hits.

Após os dois hits, imediatamente faça o **Seikuu Rekka Kon:** →↓↘+□ e deixe pegar mais duas vezes.

Quando aparecer quatro hits,

imediatamente faça o **Gadenza no Arashi:** ↓↘→↓↘→+□, para chegar aos trinta hits.

TUNG FU RUE

Spit Fireball: ↓↘→+X
True Power Wave: ↙ (c) →+□
Step Fist: ↓↙←+X ou □
Thousand Kicks: →↓↘+○
Power Attack: ↙ (c) →+X
***Iron Hurricane:** ↓↘→↓↘→+□ ○
****Outrageous Man:** ↓↘→↓↘→+□

Golpe Secreto

****Flying Fists:** ↓↙←↓↙←+□

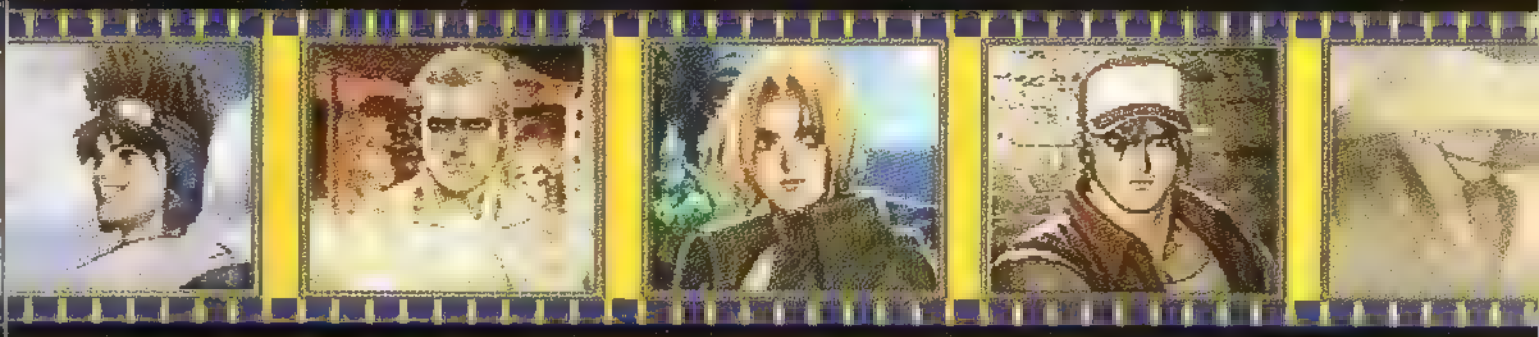
Final Impact

Final Impact: qualquer lugar, faça **Spit Fireball:** ↓↘→+X e imediatamente cancele com o **Outrageous Man:** ↓↘→↓↘→+□.
Simplificando: ↓↘→+X ↓↘→+□

Super Combo 15 hits

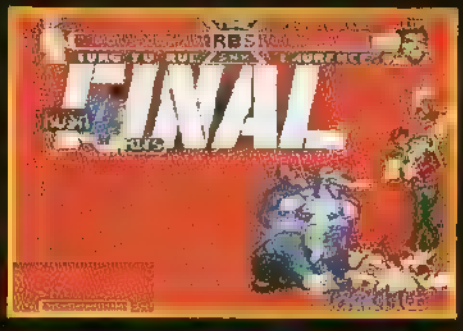
Condições: (qualquer) adversário no canto da tela. **Obs.:** contra adversários muito grandes, você pode totalizar dezesseis hits.

Pule para cima do adversário apertando com □, e...



ao cair, aperte □ novamente deixando mais dois acertos para totalizar três.

Logo em seguida, faça o **Spin Fireball:** ↓↘→+X (se o personagem for alto, espere a bola de fogo atingi-lo).



para poder cancelar com o **Outrageous Man:** ↓↘→↓↘→+□.

Se você fizer tudo certinho, vai totalizar quinze hits (ou dezesseis se o adversário for alto como mostra a foto).

CHENG SIN ZAN

Green Fireball: ↓↘→+X
Anti-air Green Fireball: →↓↘+X
Belly Blast: ↓ (c) ↑+X
Body Roll: ← (c) →+○ ou □
Belly Counter: →↘↓↙←+○
***Burning Heaven:** ↙ (c) ↓↘→+□ ○
Creation Collapse: ↓↘→↓↘→+□

Golpe Secreto

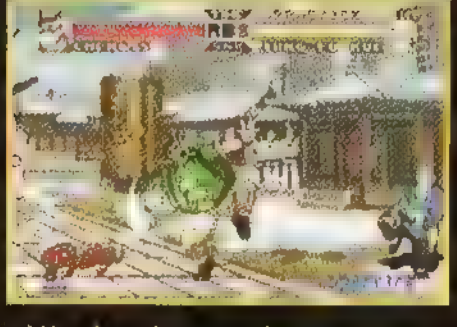
***Hit n' Run:** ↓↙←↓↙←+□ ○

Final Impact

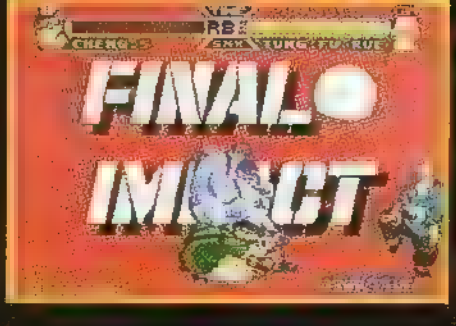
Final Impact: qualquer lugar, faça **Anti-Air ou Green Fireball:** ↓↘→+X e cancele com o **Creation Collapse:** ↓↘→↓↘→+□. **Simplificando:** ↓↘→+X ↓↘→+□

Super Combo 13 hits

Condições: (qualquer) adversário em qualquer lugar da tela (preferencialmente no canto da tela). **Obs.:** lembre-se de que você pode controlar a queda de Cheng depois de realizar o especial **Creation Collapse**.



Não é nada de muito complexo (também), o esquema é usar uma **Anti-Air Green Fireball:** →↓↘+X e...



...cancelá-la com o **Creation**

Collapse: ↓↘→↓↘→+□
Lembrando mais uma vez que você pode controlar Cheng na hora da queda, é possível fazer este pequeno combo especial em qualquer lugar...

...o ruim é controlar o gordinho para cair em cima do adversário e fazer treze hits:

DUCK KING

Head Spin Attack: ↓↘→+X ou □
Flying Spin Attack: (no ar) →↘↓↙←+X
Dancing Dive: ↓↙←+○
Break Storm: →↓↘+○
Roll Attack: (inimigo no chão) ↓↓+□
Fake Air: (no ar) ↓↓
Fake Ground: (corrida) ↘+□
Duck Attack: →←→+□
***Break Spiral:** (perto) ←↙↓↘→↗↓+□ ○
***Duck Dan:** ↓↓+□ X ○

Final Impact

Final Impact: faça o **Duck Dance:** ↓↓+□ X○ e perto do personagem faça:
A= ↓↘→+X, ↓↘→+□ ○
B= →↓↘+○, →↓↘+□ ○
C= ↓↙←+○, ↓↙←+□ ○
D= ↙(c)→←→+□, e aperte □ ○

1º Super Combo 20 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela. **Obs.:** toda vez que você realizar um **Duck Dance**, será possível fazer apenas uma vez cada comando, ou seja, nada de fazer a seqüência **A** mais de duas ou três vezes, pois não dará certo. É possível apenas fazer seqüências não repetidas, tipo fazer a **A**, depois a **B**, depois a **C**...etc., não precisando ser na ordem em que as seqüências aparecem.

Pule em cima do adversário com □

...ao tocar o chão aperte □ novamente para dar mais dois acertos.

Então encaixe um **Dancing Drive:** ↓↙←+○...

... para então encaixar um ↓↙←+□ ○, e fazer dezenove hits.

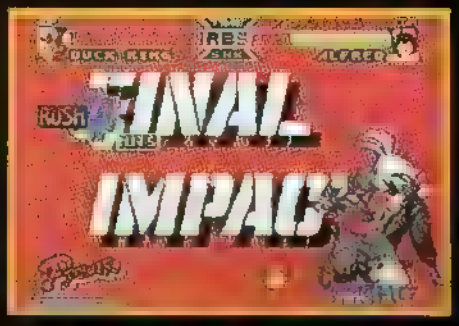
Para arredondar para vinte, espere o adversário cair e quicar uma vez no chão para então fazer um **Roll Attack:** ↓↓+□

2º Super Combo 13 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela. **Obs.:** requer muita velocidade para conseguir emendar os golpes.

Começando do mesmo jeito que as muitas seqüências, pule em cima do adversário com □, ao cair aperte □ mais uma vez para acertar mais duas vezes...

...então faça um **Break Storm:** →↓↘+○, para totalizar quatro e em seguida...

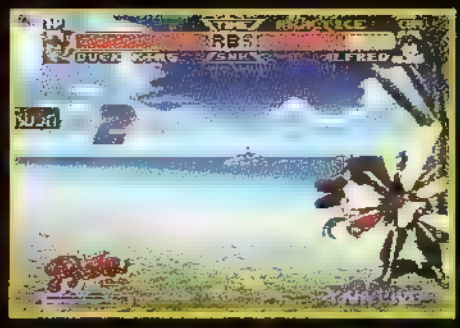


...dê um →↓↘+□ ○ para cancelar e realizar o Final Impact com (fazendo tudo certo) doze acertos, assim que o indivíduo cair e quicar uma vez, não esqueça de fazer o **Roll Attcak:** ↓↓+□ para arredondar para treze (número de sorte).

3º Super Combo 13 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela. **Obs.:** requer muita velocidade para conseguir emendar os golpes.

Super simples, pule (mais uma vez) em cima do adversário e aperte □...

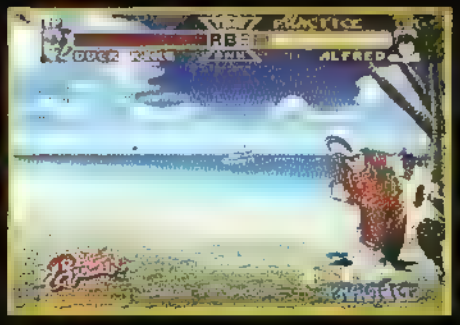


...então faça um **Head Spin Attack:** ↓↘→+X, e...

...cancele com o ↓↘→+□○. Fazendo tudo certo, você vai fazer dois hits seguido de mais treze (na hora de cancelar).

4º Super Combo 17 hits

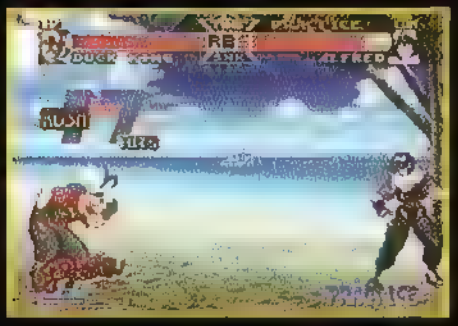
Condições: (qualquer) adversário em qualquer lugar.



Depois de pular em cima do adversário com o □ (depois que pular, mantenha ← pressionado).

...ao tocar o chão, aperte □ mais uma vez e em seguida coloque para →←→+□ (se você mantiver ← pressionado como recomendado).

Assim que realizar o último comando, imediatamente aperte □ ○ para cancelar e realizar mais um Final Impact.



Fazendo tudo certo, o adversário será mandado para trás e aproveitando esta oportunidade, não deixe de tirar uma da cara do infeliz apertando o △, coisa de Duck King.

GEESE HOWARD

Reppo Ken: ↓↙←+X
Double Reppo Ken: ↓↙←+□
Joudan Atemi Nage: ←↙↓↘→+○
Chudan Atemi Uchi: ←↙↓↘→+□
Flying Reppo Ken: (Pulo) ↓↙←+X
Flying Double Reppo Ken: (Pulo) ↓↙←+□
Ja Ei Ken: ←→+○ ou □
***Raising Storm:** ↙→↘↓↙←→+□ ○
****Deadly Rave:** ↓↙←→+X
Super Combo: Após o Deadly Rave, X, X, ○, ○, ○, □, □, □, ↙, □

Golpe Secreto

****Ashura Shippuken:** ↓↘→↓↘→+□

Final Impact

Final Impact: qualquer lugar, faça **Reppo Ken:** ↓↙←+X e imediatamente cancele com o **Deadly Rave:** ↓↙←→+X

1º Super Combo 16 / 14 hits

Condições: adversário em qualquer lugar. **Obs.:** o 16 hits só funcionam em personagens altos.

Pule em cima do adversário e fique apertando □, para acertar três vezes no ar (se este for alto, caso seja baixo o acerto será apenas um).

Assim que tocar o chão, aperte □ mais uma vez para Geese acertar seu soco duplo (totalizando cinco acertos, juntamente com os outros três aéreos, se o personagems for alto...).

Depois do segundo acerto do soco, **Reppo Ken:** ↓↙←+X.

Quando a magia sair da mão de Geese, faça o **Deadley Rave:** ↓↙←→+X para cancelar, e...

após o **Deadly Rave**, aperte X, X, ○, ○, ○, □, □, □, ↙, □ para completar o combo.

R. YAMAZAKI

Serpent Slash: ↓↙←+□ ou X ou ○ (mantenha o botão pressionado para carregar)
Sado-Maso: ←↙↓↘→+○
Double Return: ↓↘→+□
Judgement Dagger: →↙→+X
Kick 1: (inimigo no chão) ↓+□
Exploding Headbutt: (perto) →←↓↑+□
Broken Punch: →↓↘+X ○
***Gullotine:** ↓↙←→+□ ○
****Yondan Drill:** (perto) 360º+□
Obs.: após o **Yondan Drill**, aperte □ o mais rápido que puder para determinar o número de acertos e de dano.

Final Impact

Final Impact: perto do adversário, faça o **"???"** ↓↙←+X e imediatamente cancele com o **"???"** 360º+□

Super Combo 32 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela. **Obs.:** necessário controle turbo.

Pule com □, e...

...ao cair aperte ○ para fazer dois hits...

...emende um **Serpent Slash:** ↓↙←+○, para fazer mais dois (vai ter que dar um total de quatro, não três), para então...

...cancelar com o **Yondan Drill:** 360º+□ e o infeliz vai pelos ares levando mais dois e totalizando seis, aperte □ repetidamente.

Assim que aparecer Final Impact, comece a apertar o □, o mais rápido que puder (nessa hora é necessário um controle turbo, de preferência...), para Yamazaki ficar o mais louco possível.

Depois de um verdadeiro linchamento (já era, um abraço...), o infeliz vai ter que descer. Quando ele quicar um vez no chão, faça o **Kick 1:** ↓+□ para dar mais um pisão de brinde e fazer trinta e dois hits. Manero!!!

BILLY KANE

SanSetsuKon Mid Hit: ←(c)→+X
Flame Insult: Após o Mid Hit ←→+□
Sparrow Drop: ↓↙←+X
Whirlwind Pole: X (repetidamente)
Assault Flying Pole: ↙↓↘→+○ (pode ser controlado)
Fire Dragon Pursue: ↓↙←+○
***Fire Whirlwind Pole:** ↓↘→↓↘→+□ ○
****Upward Burning Kane:** ↓↘→↓↘→+□

Golpe Secreto

****Neo Scarlet Cut:** ↓↙←↓↙←+□

Final Impact

Final Impact: perto do adversário, faça **SanSetsuKon Mid Hit:** ←(c)→+X e cancele no **Fire Whirlwind Pole:** ↓↘→↓↘→+□ ○
Simplificando: ←(c)→+X ↓↘→+□ ○

Super Combo 3 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela.

Parta para cima do adversário com □ (mantenha ← pressionado depois que pular), e...

ao cair, coloque para →+X. Em seguida,...

Faça o **Fire Whirlwind Pole:** ↓↘→↓↘→+□ ○ para completar os três hits destruidores.

LAURENCE BLOOD

Bloody Saber: ↓↘→+X ou □
Bloody Spin: ← (c) →+○
Bloody Axle: ↓↙←+□ ou X
Bloody Cutter: Após o Bloody Axle ○
Bloody Press: Após o Bloody Axle X
Bloody Shooter: Após o Bloody Axle □
Oley: X+○
***Bloody Flash:** ↓↘→↓↘→+□ ○
****Certain Death:** ↓↘→↓↘→+□

Golpe Secreto

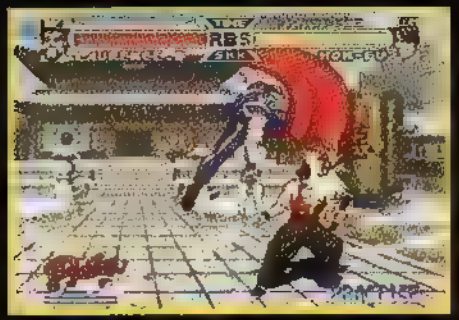
Bloody Axel 1: ↓↙← +X
Bloody Axel 2: ↓↙←+○

Final Impact

Final Impact: qualquer lugar, faça **Bloody Saber:** ↓↘→+X e cancele com o **Certain Death:** ↓↘→↓↘→+□
Simplificando: ↓↘→+X ↓↘→+□

Super Combo 12 hits

Condições: (qualquer) adversário em qualquer lugar da tela.
Obs.: requer um pouco de velocidade e precisão na hora de emendar os golpes.



pule para cima do adversário e quando estiver caindo, aperte □.

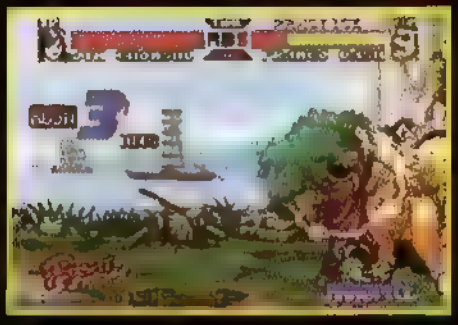
... para quando tocar o chão, apertar □ mais uma vez e encaixar mais dois acertos.

Após o quarto e último acerto, faça o **Bloody Saber:** ↓↘→+X.

... para então poder cancelar e aniquilar com o **Certain Death:** ↓↘→↓↘→+□

Laurence faz um verdadeiro picadinho do pobre infeliz que for seu adversário, totalizando doze hits com um dano considerável.

Pule em cima do adversário com □, e em seguida...



...aperte □ novamente para mais dois acertos...

...seguido de um **Teio Tengan Ken:** ↓↘→+X

Após o acerto da magia, faça o **Teio Syukukyo Ken:** ↓↘→↓↘→+□ para cancelá-lo.

Fazendo tudo certo, você vai fazer dezenove hits (talvez seja possível arredondar para vinte!).

JIN CHONSU

Teio Jin Sho Ken: →→+X
Teio Tengan Ken: ↓↘→+X ou □
Teio Tenji Ken: →↓↘+X ou □
Teio ShiGan Ken: →↘↓↙←+X ou ○ ou □
Teio ShiGan Setsu Ken: (no ar) →↘↓+○
***Teio Rojin Ken:** ↓↘→↓↘→+□ ○
***Shin Shigan Ken:** (no ar) ↓↙←→+□ ○
****Teio SyukuKyo Ken:** ↓↘→↓↘→+□

Golpe Secreto

****Teio Shin Ryu Ken:** ↓↙←↓↙←+□

Final Impact

Final Impact: qualquer lugar, faça **Teio Tengan Ken:** ↓↘→+X ou □ e cancele com **Teio Syukukyo Ken:** ↓↘→↓↘→+□
Simplificando: ↓↘→+X ↓↘→+□

Super Combo 19 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela.

JIN CHONREI

Ji Sho Ken: →→+X
Tengan Ken: ↓↘→+X ou □
Tenji Ken: →↓↘+X ou □
Rojin Ken: ↓↙←→+□
Tashin Ken: ↓↙←+○
Ryu TenShin: ↓↘→+○
***Syuk Myo Ken:** ↓↘→↓↘→+□ ○ (mantenha □ ○ pressionado)
****Ryu Sei Ken:** ↓↘→↓↘→+□

Golpe Secreto

****Fujin Hi So Go:** (perto) ↓↙←↓↙←+□

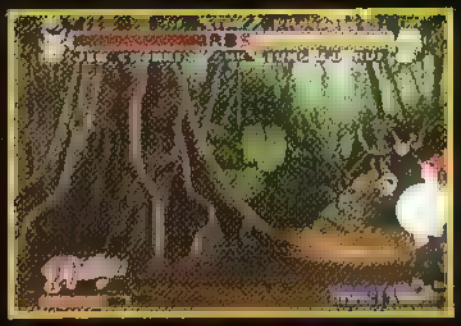
Final Impact

Final Impact: qualquer lugar, faça **Tengan Ken:** ↓↘→+X ou □ cancelando-o com **Syuk Myo**

Ken: ↓↘→↓↘→+○ □
Simplificando: ↓↘→+X ou ▣ ↓↘→+□○

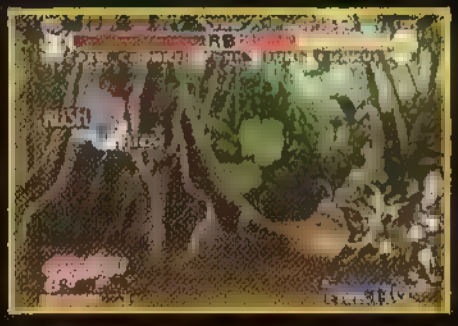
Super Combo 7 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela.

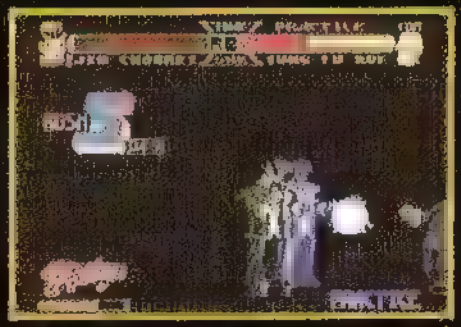


Pule em cima do adversário e aperte □,

... ao cair, aperte X, X e aperte...



□ mais uma vez para ter mais dois acertos.



Quando o marcador mostrar cinco acertos, imediatamente faça o **Tengan Ken:** ↓↘→+X ou □

...cancele com o **Syuk Myo Ken:** ↓↘→↓↘→+□ ○. **Nota:** lembre-se que este especial é indefensável, portanto use e abuse da paciência dos seus amigos quando estiver tirando um versus com os camaradas.

WOLFGANG CRAUSER

Blitz Ball: ↓↙←+X ou □
LegTomahawk: ↓↘→+○
PheonixThrust: ←↙↓↘→+□
Deadly Charge: ↓ (c) ↑+X
Break Smash: →↘↓↙←+○
***KaiserWave:** ← (c) ↗+□ ○
***Gigantic Cyclone:** (perto) ↓↘→↓↘→+□

Golpe Secreto

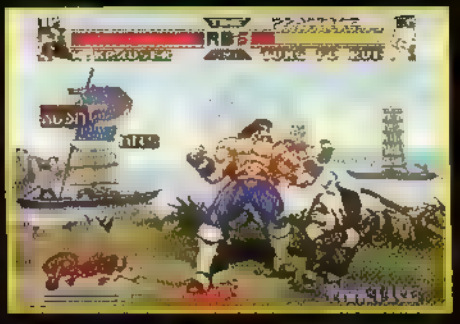
***Unlimited Desire:** ↓↙←→+X
Super Combo: Após o Unlimited Desire X, X, X ○ ○ ○ □ □ □

Final Impact

Final Impact: qualquer lugar, faça **Blitz Ball:** ↓↙←+X ou □ e cancele com **KaiserWave:** ←(c)↗+□○. **Simplificando:** ↓↙←+X ou □, segure o último comando (←) e meio segundo depois complete →+□○

Super Combo 5 hits

Condições: (qualquer) adversário em qualquer lugar. **Obs.:** o tempo do **Blitz Ball** e do **KaiserWave** deve ser calculado.



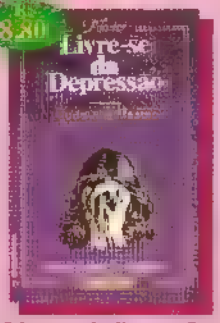
Perto do adversário, aperte o botão □ e aperte-o mais uma vez para fazer três hits;...

..., emende um Blitz Ball: ↓↙← (mantenha o movimento final pressionado por menos de meio segundo) +X ou □,...

...então quando você apertar X ou □ e a magia for desferida, imediatamente coloque para ↗+□○. Como você estava segurando o último comando (←) e fez o **Blitz Ball**, colocando apenas para ↗ você também carregou o **KaiserWave**.

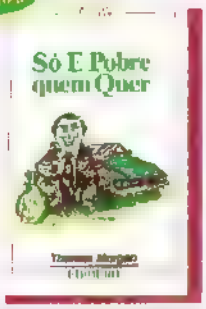
Como Aumentar a sua Satisfação Sexual
Mathias Gonzalez
Form.: 13,5 X 21 . 96 pp
O sexo é o caminho para a felicidade ou para a tristeza. Seguindo com atenção os conselhos deste livro, você só experimentará o lado bom.
Nº 82324

Pessoas Tímidas Podem Curar-se
Barbara Powell, Ph. D
Form.: 13,5 X 21 . 189 pp
Além do tratamento individual em seu consultório nos EUA, a autora organiza programas para pessoas tímidas e grupos com vários tipos de fobia.
Nº 30357



Livre-se da Depressão
Dra. Helen D. Wright
Form.: 13,5 X 21 . 134 pp
Levante-se quando estiver se sentindo por baixo! Sessenta das últimas melhores técnicas para você combater o desânimo e o desamparo.
Nº 10103

Como Orientar Sua Vida Conjugal
Valmir Adamor da Silva
Form.: 13,5 X 20,5
Se você vai casar, este obra lhe será indispensável para a formação de um lar feliz, se já é casado, encontrará um verdadeiro guia para manter um relacionamento equilibrado e, ainda, se tiver fracassado na primeira tentativa, saberá como recomeçar com segurança.
Nº 80721



Só é Pobre quem Quer
Thomas Morgan
Form.: 13,5 X 21 . 143 pp
Se você colocar em prática todos os conselhos deste livro, na certa enriquecerá. Tudo o que aqui é ensinado já foi testado por pessoas que hoje são muito ricas.
Nº 91947

Faça seu pedido agora mesmo!

0800-251130

Ligue grátis!

Na compra de 3 livros desta página, ganhe grátis o livro *Tarô – Como Ler a Sorte pelas Cartas* e acompanha o baralho.

Nº 90913
Acompanha o baralho

Como Fazer Sua Própria Psicanálise
Daniel H. Bonus
Form.: 13,5 X 21 . 120 pp
Advertindo, aconselhando, elogiando... este livro é um verdadeiro psicanalista que o fará mudar atitudes errôneas e acentuará suas qualidades.
Nº 62017

Como Eliminar Complexo de Inferioridade
Henry Bert
Form.: 13,5 X 20,5
Este livro pretende ajudar a todos que queiram se conhecer mais e saber a origem e as causas do sofrimento psicológico. Faz o leitor pensar sobre sua vida desde infância e conhecer o processo que originou o mal. Para quem quer viver melhor consigo mesmo.
Nº: 20268

Viva bem com Você Mesmo
Valerie Moolman
Form.: 13,5 X 20,5
Viva em harmonia com você mesmo. Você pode. Pode tornar-se a pessoa que desejaria ser. Pode ser respeitado e querido pelos outros. Siga as doze orientações práticas para levar uma vida melhor e dominar a arte de resolver os problemas... de encontrar a felicidade no lar, o progresso no trabalho.
Nº 88513

Como Controlar seu Destino
Joyce García
Form.: 13,5 X 21 . 124 pp
Você pode mudar o seu destino agora!
Não é magia, nem religião, mas sim métodos eficientes já testados por pessoas bem sucedidas.
Nº 22165

X MODE: Também chamado de S MODE, por se referir diretamente a Super SF X / Super SF Grand Master Challenge. Aqui existe somente uma barra de Special, no canto inferior da tela, mas de poder várias vezes maior que o dos demais modos (mais até que o gasto de três níveis do **Z MODE**). Além disso você não pode defender no ar. Alguns golpes de certos personagens funcionam somente para este modo, enquanto outros simplesmente são completamente alterados, como Sodon que, o lugar de seus Sais, aparece com uma Kananá, como em Final Fight!

Z MODE: O básico da série, com três níveis na barra de Special, mas de uso diferente. Com o comando executado com um golpe rápido, gasta-se somente um nível; médio consomem dois; o forte, três. Os Zero Counters continuam valendo, mas tirando muito mais energia. Chamado também de A MODE, devido ao SFAlpha, a versão americana de SFZero.

V MODE: Variation Mode. Puro Custom Combo. Você poderá somente usar sua barra de special para realizar os Custom Combos. Specials? Nada feito. Agora acionável através de dois botões de mesma força (SR + CR, SM + CM ou SF + CF), dependendo da intensidade do golpe, mais da barra será usada.

Em todos os modos existe uma barra abaixo da de energia, chamada **Guard Gauge**, que diminue cada vez que se defende um golpe e, se ela ultrapassar um dos limites, ela permanecerá daquela forma, menor que a original. Quando a barra se esvair, prepare-se para ficar com a guarda aberta por alguns instantes. O tamanho da barra difere para cada personagem, sendo os mais rápidos (como o grande Vega / Balrog) com barras menores e os mais fortes (como Zangief), maiores. Ainda em todos os modos, a barra começa cheia no início do primeiro round. Os arremessos também mudaram, sendo feitos com dois socos. Mas fique atento: agora todos os personagens ficam com a defesa aberta caso falhem em alcançar o oponente, e não mais somente Zangief (como em Pocket Fighter). O mesmo comando é usado para se recuperar de um arremesso no ar. Mas, caso prefira, pressione dois botões de chute assim que tocar o chão, para levantar-se rapidamente.

Vale lembrar também que todos os personagens possuem seis cores distintas, sendo duas de cada modo. Para a primeira cor, escolha seu personagem com algum botão de soco. Para a segunda, escolha com chute. Além disso, como não poderia deixar de ser, alguns personagens possuem relacionamentos diversos, influenciando na apresentação (quando eles entram na batalha). Exemplos disso afloram por todos os lados, como Karin vs Sakura, Gen vs Akuma, R. Mika vs Zangief, etc, etc.

Legenda

SR	Soco Rápido	
SM	Soco Médio	
SF	Soco Forte	
CR	Chute Rápido	
CM	Chute Médio	
CF	Chute Forte	
S	Qualquer Soco	
C	Qualquer Chute	
SS	Dois botões de soco	qualsquer
CC	Dois botões de chute	qualsquer
SSS	Três botões de soco	
CCC	Três botões de chute	
SC	Soco + Chute de mesma intensidade	

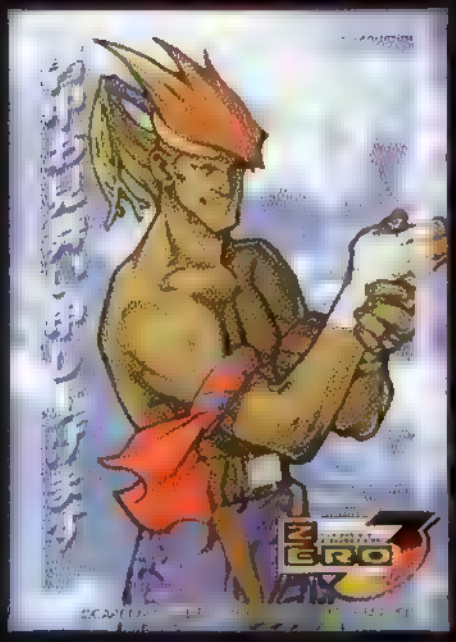
Golpes Comuns

← ou → + SS / CC = Arremesso (vale no ar)
→ + SM / SF / CM / CF = Tech Hit***
→ + SC = Zero Counter**
CC ao se tocar o solo após um arremesso = Recuperação rápida
SS no ar após um arremesso = Cair em pé
Provocação = Start ****
SC = Custom Combo*

* Somente para o V-MODE. Vale também no ar;
** Somente para o Z e V-MODE, realizável durante a defesa. Gasta 1/3 da barra de Special;
*** Para qualquer modo, mas deve ser executado para evitar ser arremessado;
**** Somente uma vez por round, exceto Dan, que pode provocar o quanto quiser;

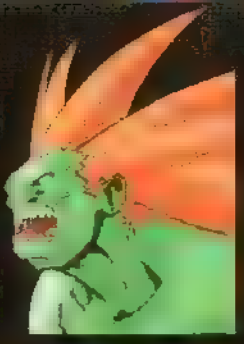
ADON

XZV Jaguar Kick: ↓↘→ + C
XZV Jaguar Tooth: →↘↓↙← + C
XZV Rising Jaguar: →↓↘ + C
XZV Jutting Kick: ↘ + CM
XZV Jaguar Crunch: → + SM
XZ Jaguar Varied Assault: ↓↘→↓↘ + S
XZ J.V.A. (Jaguar Thousand): Aperte S rapidamente durante um Jaguar Varied Assault Level 3
XZ J.V.A. (Jaguar Assassin): Aperte C rapidamente durante um Jaguar Varied Assault Level 3
Z Jaguar Revolver: ↓↘→↓↘→ + C



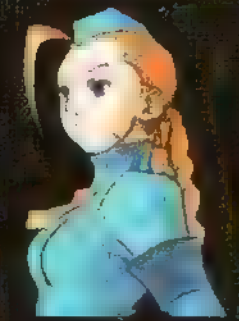
AKUMA

XZV Gou Hadouken: ↓↘→ + S
XZV Zankuu Hadouken: Pulo, ↓↘→ + S
XZV Shakunetsu Hadouken: →↘↓↙← + S
XZV Gou Shouryuuken: →↓↘ + S
XZV Tatsumakizankuukyaku: ↓↙← + C
XZV Kuuchuu Tatsumakizankuukyaku: Pulo, ↓↙← + C ou ↓↙←↖ + C
XZV Zenpou Tenshin: ↓↙← + S
XZV Ashura Senkuu: →↓↘ ou ←↓↙ + SSS ou CCC
ZV Hyakki Shuu: ↓↘→↗ + S
ZV Hyakki Gouzan: Não faça nada após o Hyakki Shuu
ZV Hyakki Goushou: Aperte S após o Hyakki Shuu
ZV Hyakki Gousen: Aperte C após o Hyakki Shuu
ZV Hyakki Gousai: De perto, S após o Hyakki Shuu
ZV Hyakki Goutsui: De perto, C após o Hyakki Shuu
XZV Tenma Kuujinkyaku: Pulo, →↓ + CM
XZV Zugai Hasatsu: → + SM
XZV Senpuu Kyaku: → + CM
Z Messatsu Gou Hadou: →↘↓↙←↓↙← + S
XZ Messatsu Gou Shouryuu: ↓↘→↓↘ + S
Z Tenma Gou Zankuu: Pulo, ↓↘→↓↘ + S
XZV Shun Goku Satsu: SR, SR, →, CR, SF Level 3



BLANKA

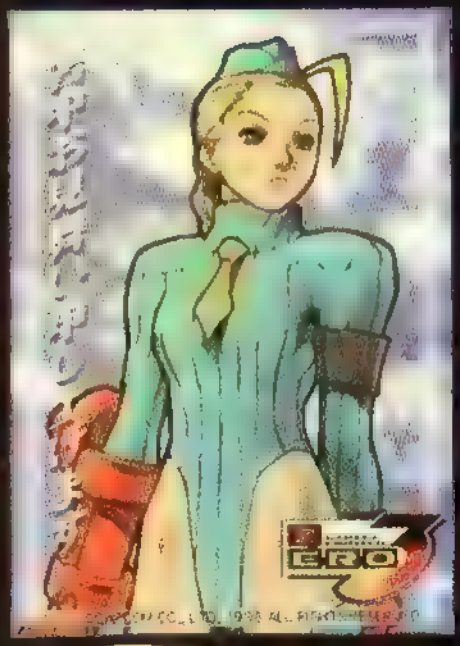
XZV Electric Thunder: Aperte S rapidamente
XZV Rolling Attack: (c) ←→ + S
XZV Backstep Rolling: (c) ←→+C
XZV Vertical Rolling: (c) ↓↑ + C
ZV Suprise Forward: →→
ZV Surprise Back: ←←
XZV Rock Crush: De perto, ← ou → + SM
XZV Amazon River Run: ↘ + SF
XZ Ground Shave Rolling: (c) ←→←→ + S
Z Tropical Hazard: (c) ↙→←↗ + C
O Amazon River Run passa magias e demais projéteis, exceto magias baixas, como o Tiger Shot baixo;



CAMMY

XZV Spiral Arrow: ↓↘→ + C
XZV Cannon Spike: →↓↘ + C
XZV Axle Spin Knuckle: →↘↓↙← + S
XZ Hooligan Combination: ←↙↓↘→↗ + S. CM ou CF*
XZ Spin Drive Smasher: ↓↘→↓↘ + C
Z Reverse Shaft Breaker: ↓↙←↓↙← + C
Z Phantom Layette: (c) ↙→↓↗ + C Level 3

* Uma vez começado o Hooligan Combination, se você não fizer nada Cammy irá terminar com um golpe rasteiro. Você pode pressionar CM ou CF quando não estiver próximo de seu oponente para abortar o golpe ou pressionar quando estiver perto dele para arremessá-lo. Você pode também arremessá-lo do ar e, se você conseguir acertá-lo quando ele estiver próximo de aterrissar, você fará um tipo diferente de arremesso.



BIRDIE

XZV Bull Head: (c) ←→ + S
XZV Bull Horn: Segure e solte SS ou CC
01 - 02 Segundos: Level 1 Punch
03 - 04 Segundos: Level 2 Punch
05 - 08 Segundos: Level 3 Punch
09 - 16 Segundos: Level 4 Punch
17 - ou mais Segundos: Final Punch
XZV Murderer Chain: 360° + S
XZV Bandit Chain: 360° + C
XZV Body Press: Pulo, ↓ + SF
XZV (heel smash): Aperte CF
XZ The Birdie: (c) ←→←→ + S
Z Bull Revenger: ↓↘→↓↘ + S ou C

CHARLIE

XZV Sonic Boom: (c) ←→ + S
XZV Somersault Shell: (c) ↓↑+C
ZV Dash: →→
ZV Knee Bazooka: Corra, então aperte CM
X Knee Bazooka: ← ou → + CR
XZV Jumping Sobat: ← ou → + CM
XZV Step Kick: ← ou → + CF
XZV Spinning Knuckle: → + SF
Z Sonic Break: (c) ←→←→ + S, aperte S rapidamente*
Z Crossfire Blitz: (c) ←→←→ + C
XZ Somersault Justice: (c) ↙→←↗ + C

* Pressionando Soco durante o Sonic Break fará Charlie soltar mais Sonic Booms; 1 a mais no Level 1, 2 no Level 2, e 3 no Level 3. Você pode usar os extra Booms para pegar seu oponente ainda no ar.

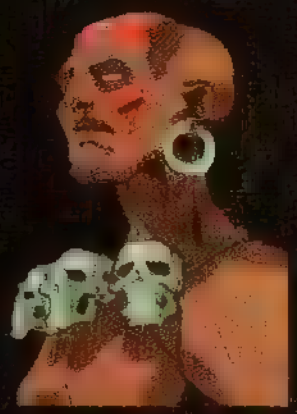
CODY

XZV Bad Stone: ↓↘→ + S (segure S para atrasar)
XZV Ruffian Kick: ↓↘→ + C
XZV Criminal Upper: ↓↙← + S
XZV Bad Spray: De costas, →↓↘ + S
XZV Knife Hiroi: ↓ + SS quando próximo de uma faca

XZV (knife attack): Aperte S estando equipado de uma faca
XZV (knife throw): ↓↘→ + S equipado com uma faca
XZ Final Destruction: ↓↘→↓↘→ + S**
Z Dead End Iron Knee: ↓↘→↓↘→ + C
* Gody pode pegar armas no chão. Quando estiver com uma faca, ele não poderá usar o Rock Throw. Porém, todos seus ataques com soco causam mais dano, mesmo sobre a defesa.
** Durante o Final Destruction do **X-MODE**, Cody virará e caminhará para longe se você apertar ←. Pressionar S repetidamente enquanto estiver neste modo faz Cody executar um auto combo. Pressione SC para ele executar um Huricane Kick.
** No Final Destruction do **Z-MODE**, Cody escapa de magias e ataques altos. Isso não vale para ataques baixos.

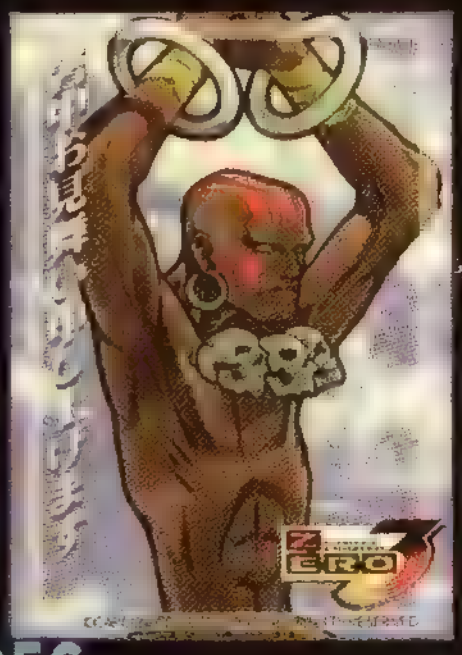
DAN HIBIKI

XZV Gadouken: ↓↘→ + S
XZV Kouryuuken: →↓↘ + S
XZV Dankuukyaku: ↓↙← + C
ZV Kuuchuu Dankuukyaku: Pulo, ↓↙← + C ou ↓↙←↖ + C
V Saikyou-ryuu Bougyo: Enquanto estiver bloqueando, → + SSS rapidamente
XZV Zenten Chouhatsu: ↓↘→ + Start
XZV Kouten Chouhatsu: ↓↙← + Start
XZV Jump Chouhatsu: Pulo, aperte Start
XZV Shagami Chouhatsu: ↓ + Start
Z Shinkuu Gadouken: ↓↘→↓↘→ + S
Z Kouryuurekka: ↓↘→↓↗ + C
ZV Hisshou Buraiken: ↓↙←↓↙← + C
Z Chouhatsu Densetsu: ↓↘→↓↘→ + Start
*O Kouryuuken de Dan tem uma chance em oito de ser flamejante, como o de Ken. Quando isso acontecer, você estará invencível durante o golpe.
* Agora Dan enche a barra de Special cada vez que ele insulta alguém, com exceção do executado durante o salto.



DHALSIM

XZV Yoga Fire: ↓↘→ + S
ZV Yoga Flame: →↘↓↙← + S
X Yoga Flame: ←↙↓↘→ + S
ZV Yoga Blast: →↘↓↙← + C
X Yoga Blast: ←↙↓↘→ + C
XZV Yoga Teleport: → ↓↘ ou ←↓↙ + SSS ou CCC (no ar)
XZV Yoga Escape: De costas ←↙↓ + C
XZV Yoga Palm: → + SR
XZV Drill Zutsuki: Pulo, ↓ + SF
X Drill Kick: Pulo, ↓ + CF
ZV Drill Kick: Pulo, ↓ + C
XZV Kuuchuu Fuyuu: Pulo, aperte Start
X Yoga Inferno: ↓↙←↓↙← + S
Z Yoga Inferno: ↓↘→↓↘→ + S
Z Floor Inferno: ↓↙←↓↙← + S
Z Yoga Strike: ↓↘→↓↘ + C
* O Yoga Strike pega só no ar.



EDMOND HONDA

ZV **Hyakuretsuharite:** Aperte S rapidamente

X **Hyakuretsuharite:** Aperte S rapidamente, mova com ← ou →

XZV **Super Zutsuki:** (c) ←→ + S

XZV **Super Hyakkan Otoshi:** (c) ↓↑ + C

XZV **Ooichou Nage:** 360° + S

XZV **Hiza Geri:** De perto, ← ou → + CM

XZV **Harai Geri:** ← ou → + CF

XZV **(low punch):** → + SF

XZ **Oni Musou:** (c) ←→←→ + S

Z **Fuji-oroshi:** (c) ←→←→ + C*

Z **Super Butt Splash:** 720° + S

* Se não for capaz de agarrar, Honda não dará continuidade ao golpe;

GEN

ZV **Ansatsuken - Sou-ryuu:** SSS*

XZV **Hyakurenkou:** Aperte S rápidamente

XZV **Gekirou:** →↓↘ + C, aperte C lentamente e, então, mais rápido

XZ **Zanei:** ↓↘→↓↘→ + S

Z **Shitenshuu:** ↓↙←↓↙← + S**

ZV **Ansatsuken - Ki-ryuu:** CCC

XZV **Jasen:** (c) ←→ + S

ZV **Ouga:** (c) ↓↑ + C***

ZV **Launch Kick:** ↓ + CR

ZV **Double Kick:** Pulo, CF, então aperte CF novamente

Z **Jakouha:** ↓↘→↓↘ + C****

Z **Kouga:** Pulo, ↓↙←↓↙← + C, aperte qualquer C*****

* Só neste modo Gen usa Chain Combos;

** O Shitenshuu fará com que o oponente brilhe e um contador apareça. Quando chegar a zero, o oponente cai e fica tonto. Gen pode fazer o contador andar mais acertando seu oponente com vários Shitenshuu (três desses em Level 1, vão atordoar seu inimigo mais rápido que um único de Level 3). Se Gen for acertado, o contador desaparece;

*** Você pode fazer (c) ↓↖ ou (c) ↓↗ para mover para alguma parede durante o Ouga. De lá, ele descerá na voadora se você não fizer nada. Se direcionar para →, o chute terá maior alcance, com ← o golpe será abortado e ↑ fará ele pular no teto. De lá, ele dará um pisão na cabeça do oponente se deixar o direcional neutro, ↖ / ↗ para fazê-lo chutar nessas direções, ou ← / → para fazê-lo cair nas respectivas direções.

**** O Jakouha só pega no ar. Pega até Ryu no Tatsumaki Senpuu Kyaku, por exemplo!

***** Dependendo do botão usado no Kouga, o golpe sairá diferente. CR faz ele pular na parede em frente e chutar. CM faz ele pular para o teto e executar um pisão na cabeça. CF faz ele pular para a parede atrás dele e descer na voadora. Você pode mudar os ataques de Gen uma vez por rebote de parede (ele rebate duas vezes no Level 2 e três vezes no Level 3).

Obs: Gen no **X-MODE** combina ambos seus estilos.

GUY

XZV **Bushin Izuna Otoshi:** ↓↘→ + S, aperte S de perto

XZV **Izuna no Chuu Otoshi:** ↓↘→ + S, aperte S de longe

ZV **Houzantou:** ↓↙← + S*

XZV **Hayagake:** ↓↘→ + C

XZV **Hayagake: Kyuuteishi:** ↓↘→ + CR, C

XZV **Hayagake: Kage Suku!:** ↓↘→ + CM, C

XZV **Hayagake: Kubikari:** ↓↘→ + CF, C

XZV **Bushin Senpuu Kyaku:** ↓↙← + C

XZV **Chuu Otoshi:** Pulo, ↓ + SM

XZV **Kubi Kudaki:** → + SM

XZV **Kamaitachi:** ↘ + CF

XZV **Bushin Gokusaken:** De perto, aperte SR, SM, SF, CF

XZV **Sankaku Tobi:** Pulo contra a

parede, aperte →
XZ **Bushin Gouraikyaku:** ↓↘→↓↘ + C
Z **Bushin Hassouken:** ↓↘→↓↘ + S
Z **Bushin Musourenge:** →↘↓↙←↓↙← + S no Level 3*
* O Houzantou é passa magias no início;
** Guy deve estar bem próximo de seu oponente para o Bushin Musourenge pegar;

CHUN-LI

ZV **Kikouken:** ←↙↓↘→ + S
X **Sou Hakkei:** (c) ←→ + S
X **Spinning Bird Kick:** (c) ←→ + C
X **Kuuchuu Spinning Bird Kick:** Pulo, (c) ←→ + C
ZV **Tenshoukyaku:** (c) ↓↑ + C
ZV **Sen'en Shuu:** →↘↓↙← + C
XZV **Hyakuretsukyaku:** Aperte C rapidamente
X **Kouhou Kaiten Kyaku:** ↘ + CM
XZV **Kakukyakuraku:** ↘ + CF

XZV **Yousoukyaku:** Pulo, ↓ + CM (repetidamente)
XZV **Sankaku Tobi:** Pulo contra a parede, aperte →
Z **Kikoushou:** ↓↘→↓↘→ + S
XZ **Senretsukyaku:** (c) ←→←→ + C
Z **Hazan Tenshoukyaku:** (c) ↙→←↗ + C

KEN

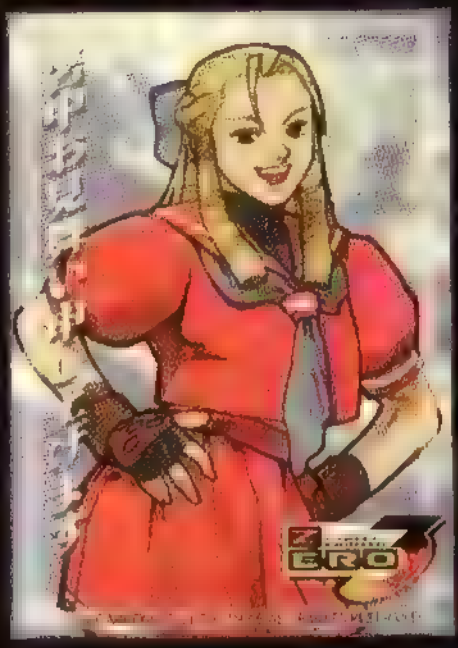
XZV **Hadouken:** ↓↘→ + S
XZV **Shouryuuken:** →↓↘ + S
XZV **Tatsumakisenpuukyaku:** ↓↙← + C
XZV **Kuuchuu Tatsumaki-senpuukyaku:** Pulo, ↓↙← + C ou ↓↙←↖ + C
ZV **Zenpou Tenshin:** ↓↙← + S
ZV **Zentou:** ↓↘→ + Start
XZV **Inazuma Kakato Wari:** → + CM
Z **(step kick):** → + CF
XZ **Shouryuureppa:** ↓↘→↓↗ + S
Z **Shinryuuken:** ↓↘→↓↗ + C aperte S ou C rapidamente*

Z **Shippuujinrai Kyaku:** ↓↙←↓↙← + C em Level 3*
* Durante o Shinryuuken no Leve 2 e 3, aperte S ou C rapidamente para aumentar o dano causado. Porém, se seu oponente fizer o mesmo, o dano será minimizado;
** O Shinpuujinrai Kyaku agora prossegue até o fim, com o Tatsumaki Sempuukyaku, mesmo que seja defendido;

KARIN KOZUKI

XZV **Kourenken:** ↓↘→ + S, S, S
XZV **(após usar um dos S):** → ou ↓ ou ↑ + C
XZV **(após usar o terceiro S):** ← ou → + S ou ↘ + SS
XZV **Mujinkyaku:** ↓↘→ + C
XZV **Hou Shou:** →↓↘ + S
XZV **Ressen Ha:** ↓↘→↗ + S
XZV **Yasha Gaeshi (Uwadan):** ↓↙← + S quando atacar
XZV **Yasha Gaeshi (Gedan):** ↓↙← + C quando atacar
XZV **Foward Kick:** → + CM

XZ Kozuki-ryuu Shinpikai-byaku: ↓↘→↓↘→ + S
Z Kozuki-ryuu Kououken: ↓↘→↓↘→ + C



M. BISON

ZV Psycho Shot: (c) ←→ + S
X Psycho Crusher Attack: (c) ←→ + S
XZV Double Knee Press: (c) ←→ + C
XZV Head Press: (c) ↓↑ + C, aperte ← / →
ZV Somersault Skull Diver: (c) ↓↑ + S, aperte ← ou → + S
X Devil Reverse: (c) ↓↑ + S, aperte ← ou → + S
ZV Vega Warp: →↓↘ / ←↓↙ + SSS ou CCC
Z Psycho Crusher: (c) ←→←→ + S
XZ Knee Press Nightmare: (c) ←→←→ + C

ROLENTO

XZV Patriot Circle: ↓↘→ + S (repetidamente até 3 vezes)
XZV Stinger: →↓↘ + C, S ou C
XZV Mekong Delta Attack: Aperte SSS, S
XZV Mekong Delta Air Raid: ↓↙← + S, S
XZV Mekong Delta Escape: ↓↙← + C, S ou C
ZV Trick Landing: Pulo, aperte CCC quando você tocar o solo*
ZV High Jump: ↙↗ ou ↘↖
ZV Spike Rod: Pulo, ↓ + CM (pode repetir)
ZV Fake Rod: → + CM**
Z Iron Rain: ↓↘→↓↘→ + S
Z Mine Sweeper: ↓↙←↓↙← + S
XZ Take No Prisoner: ↓↘→↓↘→ + C

* Você pode emendar o Trick Landing com um Spike Rod.
** O Fake Rod pode ferir um inimigo, e tem um alcance maior que o aparente.

ROSE

XZV Soul Spark: ←↙↓↘→ + S
XZV Soul Throw: →↓↘ + S
XZV Soul Reflect: ↓↙← + S*
XZV Soul Spiral: ↓↘→ + C
XZV Sliding: ↘ + CM
XZV Soul-Piette: → + CF
XZ Aura Soul Spark: ↓↙←↓↙← + S**
Z Aura Soul Throw: ↓↘→↓↘ + S***
Z Soul Illusion: ↓↘→↓↘ + C

* The Soul Reflect pode ser usado para absorver um projétil (SR), refletir horizontalmente (SM), ou verticalmente (SF). O único Special refletível é o Shinkuu Gadouken de Dan. Se você conseguir refletir o Gadouken ou Shinkuu Gadouken, eles se tornam magias de longo al-

cance;

** O Level 3 Aura Soul Spark pode refletir projéteis horizontalmente;

*** Você pode agarrar oponentes no solo com um Aura Soul Throw em Level 2 ou 3, contanto que dê alguns socos para levantar o oponente;

RYU

XZV Hadouken: ↓↘→ + S
XZV Hadou no Kamae: ↓↘→ + Start
XZV Shakunetsu Hadouken: ←↙↓↘→ + S
XZV Shouryuuken: →↓↘ + S
XZV Tatsumakisenpuukyaku: ↓↙← + C
XZV Kuuchuu Tatsumaki-senpuukyaku: Pulo, ↓↙← + C ou ↓↙←↖ + C
XZV Sakotsu Wari: → + SM
ZV Senpuu Kyaku: → + CM
ZV (rushing punch): → + SF
XZ Shinkuu Hadouken: ↓↘→↓↘→ + S
Z Shinkuu Tatsumaki-senpuukyaku: ↓↙←↓↙← + C
Z Shin Shouryuuken: ↓↘→↓↘ + C em Level 3

SAGAT

XZV Tiger Shot: ↓↘→ + S
XZV Ground Tiger Shot: ↓↘→ + C
ZV Tiger Blow: →↓↘ + S
X Tiger Uppercut: →↓↘ + S
ZV Tiger Knee: →↓↘ + C
X Tiger Knee Crush: ↓→↗ + C
XZV Fake Kick: Aperte depressa CR 2 vezes
Z Tiger Cannon: ↓↘→↓↘→ + S
XZ Tiger Genocide: ↓↘→↓↘ + C
Z Tiger Raid: ↓↙←↓↙← + C
Z Angry Charge: ↓↘→ + Start*

* A cada Angry Charge executado, um Tiger Blow irá causar muito mais dano que o normal;

SAKURA

XZV Hadouken: ↓↘→ + S, S, S*
XZV Shououken: →↓↘ + S
XZV Shunpuukyaku: ↓↙← + C
ZV Sakura Otoshi: →↓↘ + C S, S, S, S...
XZV Flower Kick: → + CM
Z Shinkuu Hadouken: ↓↘→↓↘ + S
XZ Midare Zakura: ↓↘→↓↘ + C
Z Haruichiban: ↓↙←↓↙← + C

* Quanto mais vezes pressionar-se S durante o Hadouken, maior será o tamanho da magia e menor será o alcance;

Obs: Só uma curiosidade: Sakura aprendeu tudo que sabe com Dan Hibiki.

SODOM

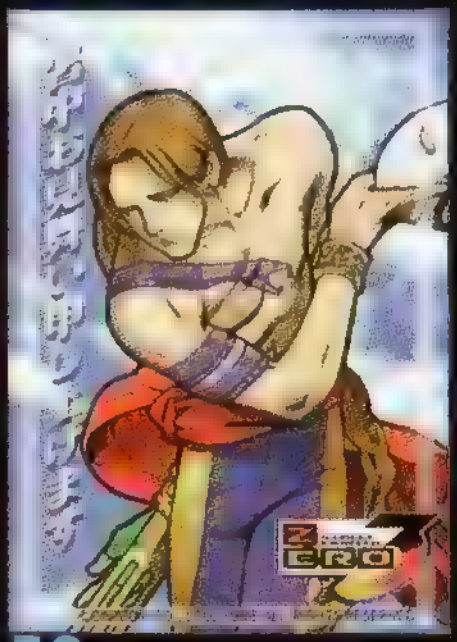
XZV Jigoku Scrape: ↓↘→ + S
XZV Butsumetsu Buster: 360° + S
XZV Daikyou Burning: 360° + C*
XZV Shiraha Catch: →↓↘ + C**
XZV Yagura Reverse: ←↓↙ + C***
XZV Tengu Walking: Durante uma recuperação rápida, ←↙↓ + C
XZV Kouten Okiagari: Durante uma recuperação rápida, →↘↓ + S****
XZV Sliding: ↓ + CF
XZ Meido no Miyage: ↓↘→↓↘→ + S.
Z Ten Chuu Satsu: 720° + S

* Se o Daikyo Burning pegar o oponente no ar, somente o acerto dos sais ou da katana pegará (e não o agarrão);
** O Shiraha Catch é um Counter que funciona contra dois tipos de ataques. Um deles são os golpes que pegam na defesa baixa, enquanto o outro são as voadoras;
*** O Yagura Reverse é uma versão do Tengu Walking;
**** O Kouten Okiagari é o rolamento para trás. Dependendo da intensidade do soco, o rolamento será mais ou menos longo;
Obs: No X-MODE Sodom usa uma katana no lugar dos sais. O dano e o alcance são maiores;

VEGA

XZV Rolling Crystal Flash: (c) ←→ + S
XZV Sky High Claw: (c) ↓↑ + S
XZV Flying Barcelona Attack: (c) ↓↑ + C, direcione com ← ou → + S*
XZV Izuna Drop: (c) ↓↗ + C, ↓ + S de perto*
X Scarlet Terror: (c) ↙→ + C**
XZV Back Slash: Aperte SSS
XZV Short Back Slash: Aperte CCC
XZV Forward Kick: → + CF
Z Super Crystal Flash: (c) ←→←→ + S
Z Scarlet Mirage: (c) ←→←→ + C
XZ Rolling Izuna Drop: (c) ↙→←↗ + C, ↓ + S de perto***
Z Rolling Barcelona Attack: (c) ↓←→←↗ + C, ← ou → + S
Z (???): (c) ↙→←↗ + S Level 3

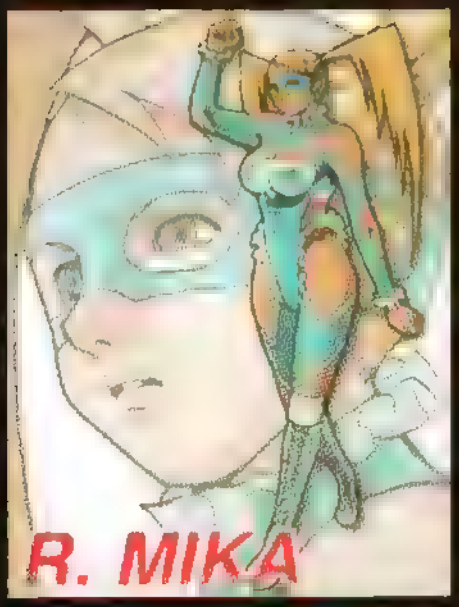
*Vega agora salta para o centro da tela antes de saltar para trás e executar o Flying Barcelona Attack / Izuna Drop;
** O Scarlet Terror funciona muito bem como um anti-aéreo;
*** Se errar um Rolling Izuna Drop você executará somente um ataque normal com a garra ou um simples pouso;
Obs: Se Vega receber muitos golpes enquanto estiver defendendo, ele perderá a garra e, se isso acontecer estando sem a garra, perderá a máscara. Sem a garra você causa menos dano e sem a máscara perde mais energia. Você pode agarrar a ambas simplesmente passando sobre elas;



ZANGIEF

XZV Screw Piledriver: 360° + S
XZV Flying Powerbomb: 360° + C
XZV Atomic Suplex: De perto, 360° + C
XZV Double Lariat: Aperte SSS, move ← ou →*
XZV Quick Double Lariat: Aperte CCC, move ← ou →
ZV Vanishing Flat: →↘↓↘ + S**
X Vanishing Flat: →↘↓↙ + S**
XZV Body Press: Pulo ← ou → ↓ + SF
XZV Double Knee Drop: Pulo ← ou →, ↓ + CR ou CM
XZV Headbutt: Pulo ↑↑ + SM ou SF
X Headbutt: ← ou → + SM ou SF
XZV Russian Kick: ↙ + CM
XZV Dynamite Kick: ↙ + CF
XZV Stomach Claw: De perto, ↘ + SM ou SF
XZ Final Atomic Buster: 720° + S
Z Aerial Russian Slam: ↓↘→↓↘ + C***

* Zangief é imune a ataques baixos durante o Quick Double Lariat;
** Vanishing Flat anula projéteis (só pra lembrar);
*** O Aerial Russian Slam só pega inimigos no ar;



RAINBOW MIKA

XZV Flying Peach: ↓↙← + S ou C
XZV Paradise Hold: 360° + S
XZV Daydream Headlock: 360° + C, aperte C rapidamente
XZV Wingless Airplane: Pulo, →↘↓↙← + C de perto
Z Rainbow Hip Rush: ↓↘→↓↘→ + S
Z Heavenly Dynamite: 720° + S, aperte S rapidamente
XZ Thirteen's Peach Special + Hashiru: ↓↘→↓↘ + C, aperte ← ou →
XZ T.P.S. Dageki: Aperte S após o Hashiru
XZ T.P.S. Moonsault Press: Após o Dageki, próximo ao canto, aperte S
XZ T.P.S. Missile Kick: Após o Dageki, próximo ao canto, aperte C
XZ T.P.S. Wingless Airplane: Após o Dageki, próximo ao canto, aperte → + S
XZ T.P.S. Paradise Hold: Após o Dageki, próximo ao canto, aperte → + C
XZ T.P.S. Tobikoshi: Aperte C após o Hashiru
XZ T.P.S. Enzui Lariat: Após o Tobikoshi, atrás do inimigo, aperte S
XZ T.P.S. Enzui Drop Kick: Após o Tobikoshi, atrás do inimigo, aperte C
XZ T.P.S. Rainbow Suplex: Após o Tobikoshi, atrás do inimigo, aperte → + S
XZ T.P.S. Daydream Headlock: Após o Tobikoshi, atrás do inimigo, aperte → + C

Street Fighter EX

CHUN LI

Hyakunetsukyaku: Aperte chute repetidamente
Hienshuu: ↓↙← + C
Spinning Air Kick: ↓↘→ + C
Gomenne !: SR, SR, →, CR, SF
Soushouda: → + CM
Yousoukyaku: Enquanto estiver no ar, ↓ + CM
Ryuseiraku: Qualquer direção enquanto estiver no ar, exceto ↑ + SM ou SF

Super Moves

Sennetsukyaku: ↓↘→↓↘→ + C
Kikoushou: ↓↘→↓↘→ + S
Hazantenshyaukyaku: ↓↙←↓↙← + C
Obs: Haverá um 3º level para Kikoushou apertando 3 botões ao invés de um

RYU

Hadoken: ↓↘→ + S
Shakunetsu Hadoken: ↓↙← + S
Shoryuken: →↓↘ + S
Hurricane Kick: ↓↙← + C
Senpukyaku: → + CM

Super Moves

Shinkuu Hadoken: ↓↘→↓↘→ + S
Shinkuu Tatsumakisenpukyaku: ↓↙←↓↙← + C
Shin Shoryuken: ↓↘→↓↘→ + C, C, C
Obs: Shinkuu Tatsumakisenpukyaku, pode ser feito no ar. Shin Shoryuken requer 3 levels da barra de power

GUILE

Sonic Boom: ← (c) → + S
Somersault Kick: ↓ (c) ↑ + C
Air Suplex: Qualquer direção enquanto estiver no ar, exceto ↑ + SM ou SF
Spinning Back Knuckle: → + SF
Rolling Power Kick: ← ou → + CM
Heavy Stab Kick: ← ou → + CF
Flying Buster Drop: Qualquer direção enquanto estiver no ar, exceto ↑ + SM ou SF

Super Moves

Opening Gambit: ← (c) → ← → + S
Double Somersault Kick: ↙ (c) ↘ ↙ ↗ + C
Sonic Boom Typhoon: ← (c) → ← → + S

KEN

Legenda

LEGENDA DE GOLPES

SR	Soco rápido
SM	Soco médio
SF	Soco forte
CR	Chute rápido
CM	Chute médio
CF	Chute forte
S	Soco
C	Chute
(c)	carregar
720°	duas vezes
360°	

EXCEL

Para se acionar este comando, você deve estar no ar (durante um salto), para só então apertar um botão de chute e um de soco (de diferentes forças). Vai ser necessário um level da barra de power, e ao começar, seu personagem vai cair e seguir em numa única direção para a qual o personagem estava voltado, podendo usar diversos golpes.

SUPER CANCEL

É simplesmente cancelar um golpe especial com outro ou repetir mesmo o que foi usado para fazer mais hits e aumentar o dano.

GUARD BREAK

Os Guard Breaks (como na versão anterior) são golpes que quebram a defesa do adversário, deixando o rival atordoado por um instante com a guarda completamente aberta. Para realizar um Guard Break, aperte simultaneamente um botão de soco e um botão de chute de mesma força (só para confiar, aperte os botões fortes) perto do inimigo. **Obs.:** você deve estar com pelo menos um level da barra de power para executar este comando.

Hadoken: ↓↘→ + S
Shoryuken: →↓↘ + S
Hurricane Kick: ↓↙← + C
Forward Roll: ↓↙← + S
Jigokukazaguruma: Qualquer direção enquanto estiver no ar exceto ↑ + SM ou SF

Super Moves

Shoryureppa: ↓↘→↓↘→ + S
Shinryuken: ↓↘→↓↘→ + C
Shitsufuujinraikyaku: ↓↙←↓↙← + C
Obs: Hurricane Kick pode ser feito no ar. Shitsufuukinraikyaku pode ser cancelado fazendo ↓↙← + C.

BLANKA

Electric Cresendo: Aperte S repetidamente
Rolling Attack: ← (c) → + S
Back Step Rolling: ← (c) → + S e aperte em diferentes direções, junto com os botões, para mudar a direção do ataque
Vertical Rolling: ↓ (c) ↑ + C
Rock Crush: → + SM
Amazon Rebellion: ↘ + SF
Surprise Forward: Aperte CCC
Surprise Back: ← + CCC

Super Moves

Ground Saber Rolling: ← (c) → ← → + S
Beast Hurricane: Enquanto estiver no ar ↓↘→↓↘→ + S
Jungle Beat: ← (c) → ← → + C
Obs: Durante o Ground Saber Rolling, você pode apertar S para continuar girando no ar mudando de direção.

ZANGIEF

Double Lariat: Aperte SSS simultaneamente
Quick Double Lariat: Aperte CCC

simultaneamente
Spinning Pile Driver: De perto 360º + S
Russian Supplex: 360º + C
Bear Hug: Durante o Russian Supplex aperte S
Vanishing Fletch: →↓↘ + S
Flying Body Attack: Faça ↓ + SF enquanto estiver no ar

Super Moves

Final Atomic Buster: De perto 720° + S
Super Stomping: ↓↘→↓↘→ + C
Obs: Haverá um 3º level para o Final Atomic Buster, apenas aperte 3 botões ao invés de um quando você tiver 3 levels. Super Stomping pode ser cancelado fazendo ↓↙← + C após executá-lo.

DHALSIM

Yoga Fire: ↓↘→ + S
Yoga Flame: ↓↙← + S
Yoga Blast: ↓↙← + C
Yoga Catch: ↓↘→ + C
Yoga Contact: Após o Yoga Catch aperte C e solte
Drill Heading: ↓ + SF
Drill Kick: ↓ + CF
Yoga Field: ↓↘→ + C
Yoga Teleport: →↓↘ ou ←↓↙ + CCC ou SSS
Yoga Taunt: Enquanto estiver no ar → ↗ ↑ ↖ ← + C

Super Moves

Yoga Inferno: ↓↘→↓↘→ + S
Yoga Drill Kick: Enquanto estiver no ar ↓↘→↓↘→ + C
Yoga Legend: ↓↙←↓↙← + C

BALROG

Rolling Crystal Flash: ← (c) → + S
Flying Barcelona Attack: ↓ (c) ↑ + C então S
Izuna Drop: ↓ (c) ↑ + C quando estiver de perto em qualquer direção exceto ↑ + S
Sky High Claw: ↓ (c) ↑ + S
Whirlwind Supplex: Qualquer direção enquanto estiver no ar exceto ↑ + SM ou SF
Back Flip: Aperte todos os C
Attacking Claw: ←↓↙ + S

Super Moves

Rolling Izuna Drop: ← (c) ↘↙↗ + Chute quando estiver de perto em qualquer direção exceto ↑ + S
Phantom Destruction: ← (c) → ← → + C
Spinning Izuna Drop: Após o Phantom Destruction o aterrissar no chão ←↙↓↘→ + S
Ground Crystal Flash: ← (c) → ← → + S
Sky High Claw: Durante o Ground Crystal Flash, ↑ ou ↗ + S, segure e solte
Izuna Drop: Durante o Gorund Crystal Flash ↑ ou ↗ + C, segure e solte
Sky High Illusion: ↙ (c) ↘↙↗ + C
Obs: Rolling Claw(??) so pode ser feito quando você perde sua gar-

SKULLOMANIA

Skullo Head: →↓↘ + S
Skullo Dive: Durante o Skullo

Head quando estiver subindo aperte S
Skullo Crasher: ↓↘→ + S
Skullo Slider: ↓↘→ + C
Skullo Tkatchov: ←↓↙ + C
Skullo Dash: →→
Skullo Backflip: ←←
Step In Upper: → + SM
Dangerous Hit: → + CM
Skullo Suplex: Qualquer direção enquanto estiver no ar exceto → + SM ou SF
Skullo Taunt: 360° + S

Super Moves

Super Skullo Crasher: ↓↘→↓↘→ + S
Super Skullo Slider: ↓↘→↓↘→ + C
New Skullo Dream: S, S, + C SF
Skullo Energy: ↓↙←↓↙← + C
Obs: Super Skullo Crasher pode ser feito no ar

DOCTRINE DARK

Dark Wire: ↓↘→ + S
Dark Hold: Após golpear com Dark Wire, ← + S
Dark Spark: Após golpear com Dark Wire, S
Kill Blade: →↓↘ + S
Explosive: ↓↘→ + C
Knife Nightmare: → + SM
Death Spinkick: → + CM

Super Moves

Death Trump: ↓↘→↓↘→ + S
Dark Shackle: ↓↘→↓↘→ + C
EX-Plosion: ↓↙←↓↙← + C

HOKUTO

Chuugekihou: ↓↘→ + S
Shougekiha: Durante o Chuugekihou → + S
Shinnkuugeki: Durante o Chuugekihou ← + S
Shinnkyakugeki: Durante o Chuugekihou ← + C
Gokyakukou: ←↓↙ + S
Shinnkuugeki: ↓↙← + S
Shinnkyakugeki: ↓↙← + C
Chuuhou: → + SF
Gaishuu: → + CF
Ryusui: 360° + S
Furi: Após executar o Shinnkuugeki ou Shinnkyakugeki, faça ↓↙← + S ou C

Super Moves

Kireneki: ↓↙←↓↙← + S
Kyakúhougi: ↓↙←↓↙← + C
Renshaugeki: ↓↘→↓↘→ + S
Ranbu: SR, SR, →, CR, SF

GRACE JACK

Dash Straight: ← (c) → + S
Dash Upper: ← (c) → + C
Final Punch: Segure SSS ou CCC por dois segundos e solte
Batting Hero: ↓↘→ + S
Soccer Ball Kick: ↓↘→ + C
Angry Fist: → + SM

Super Moves

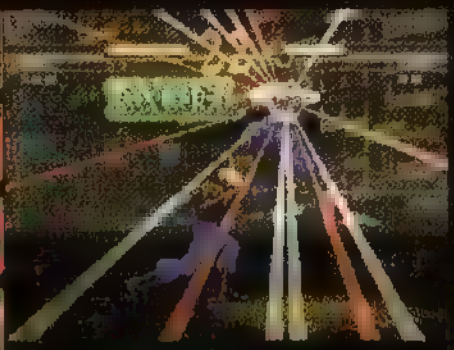
Homerun Hero: ↓↙←↓↙← + S
Crazy Jack: ← (c) → ← → + S
Raging Buffalo: ← (c) → ← → + C
Ground Slam Crasher: ↓↙←↓↙← + C
Obs: Após executar o Crazy Jack, aperte S para Straight Punches e C para Uppercut Punches

GARUZA

Attack Fang: ↓↘→ + S
Devil Slash: →↓↘ + S
Serpent Fang: ←↓↙ + S
Thunder Fang: →↓↘ + C
Roaring Fang: ←↙↓↘→ + C
Dance: →↓↘ + SSS
Illusion: Aperte SSS quando atacar
Devil Slash: → + SF
Insane Serpent: → + CF
Advancing Devil: Pulo, ← ou ↓ ou → + SM ou SF

Super Moves

Devil Swallow's Dance: ↓↙←↓↙← + S (no ar)
Devil Swallow's Flight: ↓↙←↓↙← + S (no ar)



SHADOW PRIEST

Halfmoon Kiss: ↓↙← + C
Prism Scissors: Durante o Halfmoon Kiss em qualquer direção exceto ↑ + C
Gale Hammer Punch: ↓↘→ + S
Bermuda Symphony: ↓↘→↓↘→ + C
Step Combo Punch: → + SM
Crush Punch: → + SF
Step Combo Kick: → + CM
Sliding Sweeper: ↘ + CF
Crimson Terror: 360° + S
Flying Double Knuckle: Qualquer direção enquanto estiver no ar exceto ↑ + SM ou SF

Super Moves

Sharon Special: ↓↘→↓↘→ + C
Hammer Head Rush: ↓↘→↓↘→ + S
Shadow Combination: ↓↙←↓↙← + S
Obs: Após o Gale Hammer Punch, você pode fazer → + S ou C para fazer alguns hits extras. Pode ser feito duas vezes.

HAYATE

Sickle Draw: ↓↘→ + S
Rushing Blade: ↓↘→ + C
Spinning Slice: →↓↘ + S
White Blade Spinner: ←↓↙ + S
Magical Throw: Qualquer direção enquanto estiver no ar, exceto ↑ +

SM ou SF

Super Moves

Super Sickle Draw: ↓↘→↓↘→ + S
Rising Lighting Slice: ↓↘→↓↘→ + C
Extreme Burning Sun: Enquanto estiver no ar ↓↙←↓↙← + S
Obs: Após o Rushing Blade faça ↓↘→ + S para um hit extra

SHADOW PRIEST

Death Crusher: ↓↘→ + S
Death Break: ↓↘→ + C
Death Press: ←↓↘ + C
Death Sword Kick: Pulo, ↓↘→ + C
Death Somer (sault): Pulo, ↓↙← + C

Super Moves

Super Death Crusher: ↓↘→↓↘→ + S (no ar)
Death Government: ↓↘→↓↘→ + C
Death Dream (Ground): SR, SR, →, CR, SF
Death Dream: Pulo, 720° + S (no ar)
Death Energy: ↓↙←↓↙← + S

NANASE

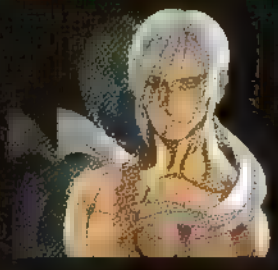
San Ren Kon: ↓↘→ + S; (→ + S x3) / (↑ + S)
Ten Shou Kon: →↓↘ + S

Kasumi Oroshi: ↓↙← + CCC
Gekkyou Botan: ←↓↙ + S (mantenha o botão de soco pressionado)
Ryuusui: De perto, 360° + S

Super Moves

Izayoi Rekkon: ↓↘→↓↘→ + S

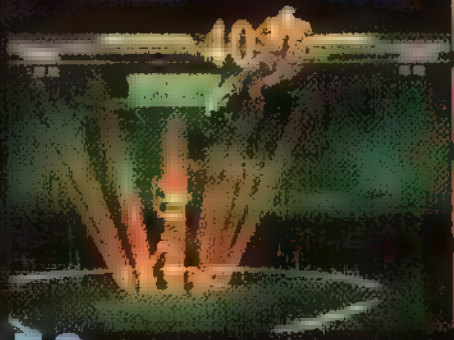
KAIRI



God Spirit Invocation: ↓↘→ + S
Demonic Dragon Rending Light: →↓↘ + S
Nature Spirits' Whirling Vortex: ↓↙← + C (← + C)

Super Moves

Miasma God Invocation: ↓↘→↓↘→ + S
Devil God Invocation: Pulo, ↓↘→↓↘→ + S
Jackal Wolf Wicked Hand: ↓↙←↓↙← + S
Refined Dragon Destroying Kick: Pulo, ↓↘→↓↘→ + C
Wicked Disaster Rapid Dance: SR, SR, →, CR, SF (requer Level 3)



TOBAL 2

GOLPES GERAIS

Agarrões

D+M ..... Agarrar
↓+D+M ..... Agarrão baixo
OBS.: mantenha D pressionado para manter o oponente agarrado

Após um agarrão

→, ←, ↓ ou ↑ ..... Mover-se
A rapidamente ..... Combo de socos altos
B ..... Chute na canela
D+M ..... Arremesso

Após ser agarrado pelo oponente

→, ←, ↓ ou ↑ ..... Anular o movimento
←← ..... Escapar
A ..... Escapar com pancada alta
B ..... Escapar com pancada baixa
D+M ..... Arremesso

Counters

(após arremesso) D+M ..... Anular arremesso
(após defesa) →+M ..... Contra-ataque

Recovery

D+M ..... Evita queda
P+D segurados ..... Ficar caído
P ..... Levantar girando-se
A ..... Levantar com ataque alto
M ..... Levantar com ataque médio
B ..... Levantar com ataque baixo
→, ←, ↓ ou ↑ ..... Rolar para uma direção

LEGENDA DE GOLPES

A ..... **Ataque alto**
M ..... **Ataque médio**
B ..... **Ataque baixo**
D ..... **Defesa**
P ..... **Pulo**
→ ..... **Dar um toque na direção indicada**
→ ..... **Segurar na direção indicada**

COMANDOS

L1 ou L2 ..... Pulo
R1 ou R2 ..... Defesa
△ ..... Ataque alto
□ ..... Ataque médio
X ..... Ataque alto
○ ..... Botão de ação (modo Quest)
→ → ..... Avanço rápido
→ → ..... Correr
← ← ..... Avanço rápido para trás
← ← ..... Correr para trás
→ ou ←+R1+△ ..... Chute forte
→ ou ←+R1+X ..... Rasteira

TRADUÇÕES

MENU PRINCIPAL

1- Tournament
2- VS
3- Quest
4- Training
5- Option

MENU DOTRAINING MODE

1- Controle do 1º lutador (da primeira opção para a direita): Player 1, Player 2, CPU, agachado, defendendo, defender após um acerto, manter-se caído, pulando, atacando alto, atacando médio, atacando baixo
2- Controle do 2º lutador (mesmo da primeira opção)
3- Move Display: On, Off ou Special
4- Info Display: On ou Off
5- Slowdown Option: Off, 1X, 2X, 4X, 8X, 16X, 24X ou 30X
6- Color Change
7- Practice Reversals
8- Change Character
9- Exit to Main Menu
10- Exit

OBS.: a **primeira opção** define quem controla o 1º lutador ou como ele vai ficar durante a luta, se você colocar Player 2, por exemplo, ele será controlado pelo segundo jogador, se colocar pulando, o computador fará com que ele fique pulando sem parar; a **segunda opção** define quem vai controlar ou como vai ficar o 2º lutador; a **terceira opção** define se os comandos do joystick serão ou não mostrados na tela; a opção Special mostra os comandos em tempo real; a **quarta opção** define se as informações (no canto superior esquerdo da tela) serão ou não mostradas, a primeira linha mostra o dano do golpe, a segunda linha mostra o tempo total de um golpe, a terceira linha mostra o número de hits e o dano total de um combo; a **quinta opção** define a velocidade da câmera lenta, 1 segundo = 60 frames, se você colocar câmera lenta 2X, 1 segundo = 30 frames, isso significa que a velocidade cai pela metade, se colocar 30X, serão mostrados apenas 2 frames em um segundo; na **sexta**

opção você pode alterar as cores de cada parte de seu lutador usando valores para Vermelho (R), Verde (G) e Azul (B); com a **sétima opção** você pode anular os arremessos da CPU; a **oitava opção** é para trocar os lutadores; a **nona opção** é para voltar ao menu principal e a **décima opção** sai do Training Mode.

MENU DE OPTIONS

- A- Game Setting
  - 1- Dificuldade: Easy, Normal e Hard
  - 2- Número de rounds por luta
  - 3- Limite de tempo
  - 4- Barra de energia
  - 5- Som: Stereo ou Mono
- B- Configuração de joysticks
- C- Memory Card
  - 1- Auto Save: On ou Off
  - 2- Save
  - 3- Load
- D- Fight Memory Card (Replays)
- E- Ajuste da tela
- F- Theater (mostra qualquer cena em CG que você já tenha visto)
- G- Configuração de joystick Analog
- H- Exit

OBS.: Na dificuldade Easy, ao terminar o game, você verá apenas o final de seu lutador, na dificuldade Normal, verá o Replay das lutas e o final e no Hard, verá uma cena de dança, os Replays e o final.

EPON

Arremessos

Spinning Throw: (agarrão) M
Reverse Trip: (agarrão) ←+M
Forward Trip: (agarrão) →+M
Stomach Throw: (agarrão) ↑ ou ↓+M
Neck Throw: (agarrão de lado) M
Judo Throw: (agarrão de lado) M
Stomach Throw: (agarrão por trás) M

Normal Attacks

3 Punches: A,A,A
3 Punches, Knee: A,A,A, →+A
3 Punches, Knee, Rolling Kick: AAA→+A,M
3 Punches, Knee, Sweep, Rolling Kick: A,A,A,→+A,→+B, M
2 Punches, Roundhouse: A,A,D+A
2 Punches, Uppercut, Reverse Crescent Kick A,A,M,M
3 Punches, Elbow: A,A,A,M
3 Punches, Low Fakeout: *AAAM,B
Punch, Side Kick, Sweep: A,M,B
Punch, Side Kick, Power Sweep: *AM,B
Punch, Side Kick, Mule Kick: A,M,→+M
Punch, Side Kick, Side Kick, Gut Punch: A,M,M,M
2 Punches, Sweep: A,A,B
2 Side Kicks: M,M
Side Kick, Power Side, Mule Kick: M,A
Low Kick, Trip: M,B
Low Kick, Side Kick, Roundhouse: B,M,A
Low Kick, Side Kick, Sweep: B,M,B
Low Kick, 2 Side Kicks: B,M,M
Low Kick, 2 Side Kicks, Knee: B,M,M,→+A
Low Kick, 2 Side Kicks, Knee, Rolling Kick BMM→+A,M
Low Kick, 2 Side Kicks, Knee, Sweep, Rolling Kick: B,M,M,→+A,→+B,M
Mule Kick: →+M
(você pode seguir com qualquer combo iniciado com A)
Super Mule Kick (segure para trás para carregar): →+M, ←

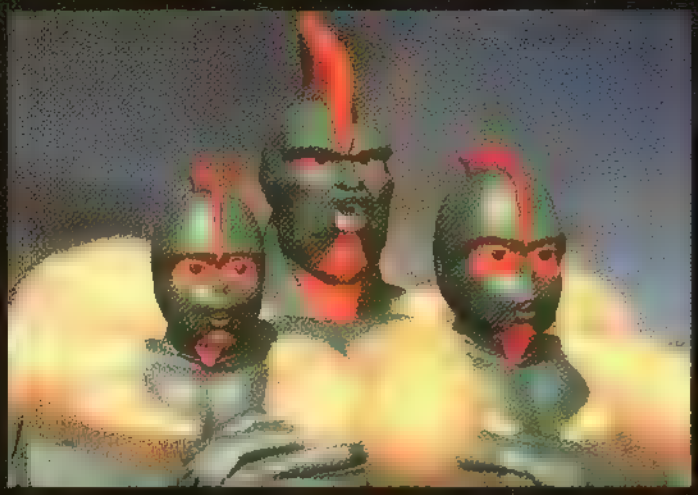
Crescent Kick: →, →+M
Crescent Kick, Power Crescent Kick, Power Sweep: *→, →+M,M,B
Rolling Heel Kick: ←, ←+M
Flying Heel Kick: →, →+A
Flying Roundhouse, Sweep: ←,←+A,B
Crescent Heel Kick, Sweep: ↓ ou ↑ ou ←+A,B
Reverse Crescent Kick: ↓ ou ↑ ou ←+M
Right Sweep, Rolling Kick: → ou ↑ ou ←+B,M
Left Sweep, Crescent Kick: →,→+B,A
Elbow Fakeout: *→,→+B,M
Knee: →+A
3 Roundhouse Kicks: D+A,A,A
Roundhouse, Uppercut, Sweep: D+A,M,B
Roundhouse, Uppercut, Crescent Kick: D+A,M,M
Roundhouse, Mule Kick: D+A,→+M
Roundhouse, Gut Punch: D+A,←+M
Heel Upper: →+D+M

Reversals

High/Mid attack reversal: ←+D+M
Turning Attacks (de costas para o oponente)
High Chop: A
(você pode seguir com qualquer combo iniciado com A)
Reverse Crescent Kick: M
Low Swipe: B

Esquiva com ataque

High Roundhouse Sweep: ↓,↓+M ou ↑,↑+M
While Standing Low Crescent: (agarrão) M



OLIEMS

Arremessos

Body Slam: (agarrão) M
Jumping Suplex: (agarrão) ←+M
Back Breaker: (agarrão) →+M
Shoulder Breaker: (agarrão) (empurra) M
Stomach Throw: (agarrão) ↑ ou ↓+M
Body Drop: (agarrão de lado) M
Side Suplex: (agarrão de lado) M
Atomic Drop: (agarrão por trás) M

Normal Attacks

3 Punches, Roundhouse: A,A,A,M
2 Punches, Axe Kick: A,A,M,M
1 Punches, Kick, Headbutt, Chicken Dodge: A,A,M,→+M
Blur Punches: ←+A,A,A,A,A
Blur Punches, Gut Punch, 3 Backfists: ←+AAAAA,M,A,A,A
Blur Punches, Low Kick, Headbutt, Chicken Dodge: ←+AAAA,B,→+M,M
Blur Punches, Low Kick, Power Headbutt: *←+AAAA,B,M
Blur Punches, Overhead Kick: ←+AAA,M
Axe Kick: M,M
Gut Punch, Scissors Kick: →+M,M
Headbutt, Chicken Dodge: →,→+M,M
3 Uppercuts, Chop: ←+M,M,M,M
3 Uppercuts, Overhead Kick: ←+M,M,A,M
3 Uppercuts, Blur Punches, Headbutt, Hook: ←+M,M,A,A,B,→+M,M
3 uppercuts, Blur Punches, Power Headbutt: *←+M,M,A,A,B,M
Heel Kick: ←,←+M
Backfist: ←,←+A
Backfist, Elbow, Overhead Kick: ←,←+A,A,M
Flying Heel Kick: →,→+A
Flying Heel Kick, Stomp: *→,→+A,M
Kick, Headbutt, Hook: M,→+M,M
Headbutt, Chicken Dodge: →, →+M,M
Infinity Low Kicks: *B,B..
Infinity Low Kicks, Stomp: *B,B..,M
3 Backfists: D+A,A,A
Backfist, Punch, Gut Punch: D+A,M,M
Backfist, Punch, Swipe: D+A,M,B
Backfist, Swipe: D+A,B
Charge, Roundhouse: ← ou →+D+M,A
Charge, Overhead Kick: ← ou →+D+M,M
Charge, Sweep: ← ou →+D+M,B
Sweep, Headbutt, Chicken Dodge: D+B,M,M..
Sweep, Power Headbutt: *D+B,M

Turning Attacks (de costas para o oponente)

Elbow, Overhead Kick: A,M
Back Flip: M

Esquiva com ataque

Side Hook: ↑,↑+M ou ↓,↓+M

Levantando

Gut Punch: (agachado) →+M
Stomp: (agachado) →+M,M

MARY IVONSKAYA

Arremessos

DDT: (agarrão) M
Delayed Suplex: (agarrão) ←+M
Body Lift: (agarrão) →+M
Back Breaker: (levante) M
Direction Drop: (levante) → ou ← ou ↓ ou ↑+M
Giant Swing: (agarrão) (empurra) ←+M
Neck Throw: (agarrão) ↑ ou ↓+M
Neck Drop: (agarrão de lado) M
Arm Breaker: (agarrão de lado) M
Back Suplex: (agarrão por trás) M
Tackle: →+D+M
Face Punch: (tackle) A,A...
Stomach Punch: (tackle)B,B
Rolling Throw: (tackle) M

Normal Attacks

3 punches: A,A,A
2 Punches, Mid Punch, Roundhouse: *AA,M,A
3 Punches, Gut Punch: *AAA,M
2 Punches, Low Kick: A,M,B
3 Punches, Slap: A,M,A,A
3 Punches, Low Kick: A,M,A,B
Hook Punches: ←+A,A
Power Right Hook: ←+A (segure)
Hook Punches, Gut Punch: *←+A,A,M
Power Slap: →+A
Drop Kick: →,→+A
Mid Kick, Drop Kick: M,A
Mid Kick, Sweep: M,B
Boot Kick: →,→+M
Right Hook: ←+A
Hammer, Hammer Uppercut: →+M,M
Overhead Chop: ←+M
Power Chop: ←+M (segure)
Overhead Hammer, Uppercut: ←,←+M,M
Ali Kicks: →+B,B,B
Ali Kicks, Mid Kick, Drop Kick: *→+B,B,M,A
Ali Kicks, Mid Kick, Sweep: *→+B,B,M,B
Ali Kick, Mid Kick, Roundhouse: →+B,M,A
Ali Kick, 2 Mid Kicks: →+B,M,M
Sweep: ←+B
Jumping Roundhouse: D+A
Sweep, Power Overhead Punch: D+B,M

Reversals

High/Mid attack Counter: ←+D+M
also an air catch.
Low Counter: ←+D+B

Esquiva com ataque

Sweep: ↓,↓+M ou ↑,↑+M

Levantando

Mid Punch, Roundhouse: (agachado) M,A
Gut Punch: (agachado) →+M

CHUJI WU

Arremessos

Over-shoulder Trip: (agarrão) M
Back Toss: (agarrão) ←+M
Forward Trip: (agarrão) →+M
Shoulder Toss: (agarrão) ↑ ou ↓+M
Hip Toss: (agarrão de lado) M
Shoulder Toss: (agarrão de lado) M
Gut Throw: (agarrão por trás) M

Normal Attacks

Punch, Side Kick: A, M
Punch, Sweep: A, B
3 Punches Roundhouse: A, A, A
2 Punches, Gut punch: A, A, M
2 Punches, Power Gut Punch: *AAM, M
2 Punches, Sweep Fakeout: *AAM, M, B
2 Punches, Sweep: A, A, B
2 Punches, Forward Sweep: A, A, →+B
Low kick, Sweep: B, B
Low kick, Side Kick, Cartwheel: B, M, M
Low kick, Side Kick, Power Sweep: *BM,M
Shoulder attack: →+M
Back fist: ←+A
Back flip: ←+M
Monkey Sweep: ← ou ↓ ou ↑+B
Monkey Sweep, Horse Kick: ← ou ↓ ou ↑+B, M

Monkey Sweep, Power Sweep: ←ou↓ou↑+B, B
Power Punch: →, →+M
Heel Kick: →, →+A
Reverse Flip: ←, ←+M
Left Upper: ↓+M
Right Upper: ↑+M
High Kick, Roundhouse: D+A, A
Left Hook, Right Hook: D+←+A, M
Left Hook, Right Hook, Power Punch: *D+←+AM, M
Power Punch, Uppercut: D+←+M, M
Super Punch: *D+←+M, A
Uppercut, Uppercut: D+→+M, M
Low Sweep: D+B
Right Hook Fakeout: *D+B, M
Low Sweep, Double Scissors Kick: *D+B, M, M
Low Sweep, Triple Scissors Kick: *D+B, M, M, M
Elbow, Backhand: *M, M, M

Turning Attacks (de costas para o oponente)

Backfist, 2 Punches, Trip, Side Kick, Reverse Flip: A, A, A, B, M, M
Backfist, 2 Punches, Trip, Sweep: A, A, A, B, B
Backfist, 2 Punches, Trip, Side Kick, Power Sweep: *AAABM, B
Backfist, Punch, Gut Punch: A, A, M
Backfist, Punch, Power Gut Punch: *AAM, M
Backfist, Punch, Sweep Fakeout: *AAM, M, B
Horse Kick: M

Esquiva com ataque

Jumping Roundhouse: ↑, ↑ ou ↓, ↓+A
Shoulder Ram: ↑, ↑ ou ↓, ↓+M
Trip: ↑, ↑ ou ↓, ↓+B

Levantando

Double Scissors: (agachado) M

FEI PUSU

Arrremessos

Spinning Throw: (agarrão) M
Rolling Throw: (agarrão) ←+M
Forward Spin: (agarrão) →+M
Stomach Throw: (agarrão) ↑ ou ↓+M
Reverse Spin: (agarrão) (empurre) ←+M
Spinning Throw: (agarrão de lado) M
Neck Throw: (agarrão de lado) M
Reverse Forward Spin: (agarrão por trás) M

Normal Attacks

2 Punches, Roundhouse: A,A,A
2 Punches, Overhead Kick: A,A,→+M
2 Punches, Backflip: A,A,←+M
3 Punches: →+A,M,M
Punch, Kick, Sweep: A,M,B
Punch, Kick, Sweep, Power Upper(delay), Uppercut: *A,M,B,M(M),M
Punch, Kick, Sweep, Power Upper(delay), Hell Sweeps: *A,M,B,M(M),B,B
Punch, Kick, Sweep, Sweep Fakeout: *A,M,B,M(M),B
Split Kick: ↑ ou ↓ ou ←+A
Split Kick, Flame Upper, Power Upper: ↑ ou ↓ ou ←+A,M,M
Roundhouse: →,→+A
Kick, Sweep: M,B
Kick, Sweep, Power Upper(delay), Uppercut: *M,B,M(M),M
Kick, Sweep, Power Upper(delay), Hell Sweeps: *M,B,M(M),B,B
Kick, Sweep, Sweep Fakeout: *M,B,M(M),B
Overhead Kick: →+M
Uppercut: ←+M
Delayed Uppercut: ←+M, (segure M)
Sweep Fakeout: ←+M(M),B
Uppercut, Power Upper: *←+M,M
Uppercut, Hell Sweeps: *←+M,B,B
Backflip, Hell Sweeps: ←,←+M,B,B
Kicks, Uppercut, Sweep: →,→+M,M,M
Kicks, Uppercut, Sweep, Punch, Punch, Backflip, Stomp: *→,→+M,M,M,A,A,A,B
Kicks, Delayed Uppercut: →,→+M, (M)
Kicks, Sweep Fakeout: →,→+M, (M), B
Punch Fakeout: →,→+M (segure)
2 Low Kicks: →+B,B
Low Kick, 2 Flame Uppers: *→+B,M,M
Low Kick, Roundhouse Sweep: *→+B,M
Low Kick, Double Punch: B,M
Sweeps: ← ou ↑ ou ↓+B,B
Low Kick, Double Kick: →,→+B,M
Low Kick, Heel Kick, Double Kick: *→,→+B,M,M
Flying Roundhouse: ↓+D+A
Roundhouse, Uppercut: D+A,M
Sweep, Hell Sweep, Back Flip, Hell Sweep: *D+B,B,M,B,B
Low Kick, Double Kick: ↓+D+B,M

Reversal

High/Mid Counter: ←+D+M
High/Mid Reversal: ←+D+A
Low Counter: ←+D+B

Turning Attacks (de costas para o oponente)

Backflip: M

Esquiva com ataque

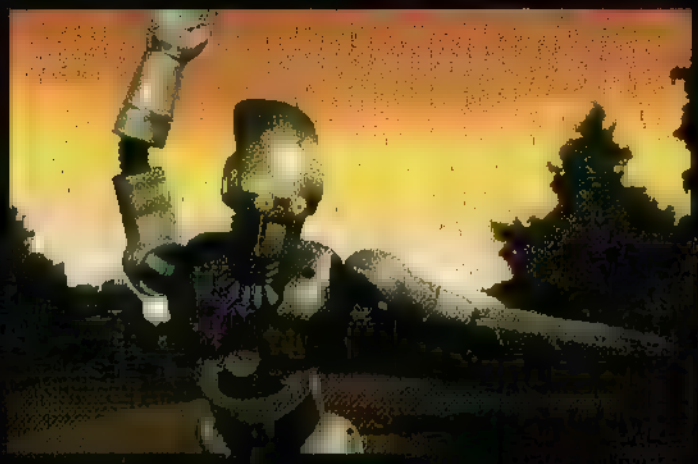
Side Chop: ↑,↑+M ou ↓,↓+M

Levantando

Roll, Double Kick: (agachado) →+B,A

Heel Kick: (agachado) M

Heel Kick, Double Kick: *(agachado)M,M



HOM

Arremessos

Head Slam: (agarrão) M

Power Bomb: (agarrão) ←+M

Head Slam: (agarrão) →+M

Stomach Throw: (agarrão) ↑ ou ↓+M

SommersaultThrow: (agarrão) (empurre) ←+M

ElbowThrow: (agarrão de lado) M

Side Head Slam: (agarrão de lado) M

BodyToss: (agarrão por trás) M

Normal Attacks

2 Punches, Roundhouse: A,A,A

3 Punches, Uppercut: A,A,M,M

3 Punches: A,M,M

2 Punches, Sweep: A,M,B

Punch, Sweep: A,B

Infinity Punch: *A (segure um pouco),A...

Infinity Punch, Mid Punch: *A (segure um pouco),A...M

Split Kick, Uppercut: ↓ ou ↑ ou ←+A,M

Split Kick, Sweep: ↓ ou ↑ ou ←+A, B

Double Uppercut: ←+M,M

Uppercut, Sweep: ←+M,B

Axe Kick: →,→+M,M

Overhead Punch: →,→+A

Overhead, Spinning Punch: →,→+A,M

Half Axe, Power Punch: →,→+M, toquinho em A

Half Axe, Sweep Fakeout: →,→+M, toquinho em A, B

Extended Grab: ←+D+M

Switch Off: ↓+P+D

2 Kicks, Headbutt: →+M,M,←+M

3 Kicks: →+M,M,A

Back Flip, Breakdance Kicks, (Rocket Dash): ←,←+M,B,B,B,M, (→)

Helicopter Kicks: ←,←+M,M,↓,M

Low Kick, Double Punch: B,M

2 Low Kicks, Kick: ↓ ou ↓ ou ↑+B,B,M

Flip, Low Kicks: ←,←+B,B,B,B

Flip, Low Kick, Split, Helicopter Kick: ←,←+B,M,M,↓+M

Flip, Low Kick, High Kick: ←,←+B,A

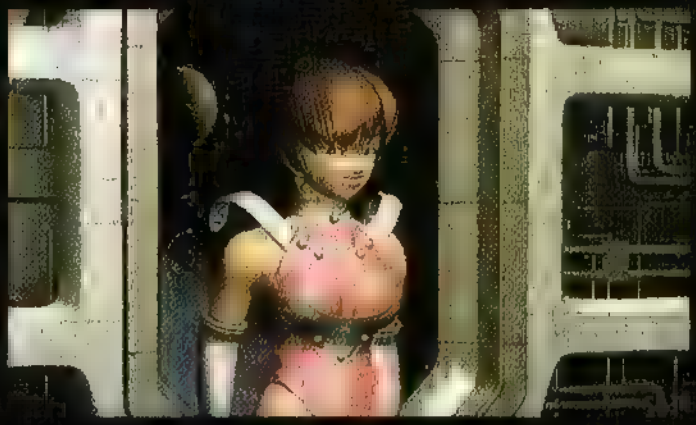
Roundhouse, Infinity Punch: D+A,M,M

Roundhouse, Sweep: D+A,B

Rocket Dash: ←+B

Esquiva com ataque

Side Chop: ↑ ou ↓+M



CHACO YUTANI

Arremessos

ShoulderToss: (agarrão) M

Body Push: (agarrão) ←+M

Tackle: (agarrão) →+M

Face Punch: (ataque) A

Stomach Punch: (ataque) B

Arm Breaker: (ataque) M

NeckThrow: (agarrão) ↑ ou ↓+M

Arm Breaker: (agarrão de lado) M

Arm Breaker: (agarrão de lado) M

Arm Breaker: (agarrão por trás) M

Normal Attacks

2 Punches, Double Palm Strikes: A,A,A,M

3 Punches, Double Palm Strikes: *A,AAA,M

Double Palm Strikes: →+A,M

2 Punches, Sweep: A,A,B

3 Punches, Scorpion Kick: *AAB,M

4 Punches, Scorpion Kick: *A,AAB,M

2 Punches, Elbow, Uppercut: A,A,M,M

3 Punches, Elbow, Uppercut: *A,AAMM

Side Kick, Heel Kick: M,M

Side Kick, High Heel Kick: M,A

Side Kick, Spinning Heel Kick: *M,A

Crouch Dash, Grab, Sidestep: M,D,A,→

Crouch Dash, Grab, Power Roundhouse: M,D,A,A

Crouch Dash, Grab, Mid Punch: M,D,A,M

Crouch Dash, Grab, Power Punch: *MD,A,M

Crouch Dash, Grab, Trip: M,D,A,B

Crouch Dash, Grab, Trip, Air Spin Kick: *MD,AB,A,A

Crouch Dash, Power Punch: M,D,M

Crouch Dash, Overhead Hammer, Elbow, Shoulder Strike: MD,←+M,M,→+M

Crouch Dash, Double Palm Strike: M,D,→+A,M

Crouch Dash, Trip: M,D,B

GAMERS 43 GOLPES

2 Low Kicks: B,B
Low Kick, 2 Spinning Heel Kicks: →+B,M,M
Overhead Sweep: *→+B,M
Uppercut Swing: →+M
Power Uppercut: M,→
Super Uppercut: ↓+M,↓ ou ↑+M,↑
Spinning Heel Kick: ←,←+A
Spinning Roundhouse: →,→+A
Double Fist: →,→+M
Rolling Low Kick: →,→+B
Forward Flip Kick: ←,←+M
Flip Kick, Overhead Sweep: *←,←+M,M
Overhead Sweep: *←,←+M,B
Mid Fist, Chop: ←+M,M
Overhead Sweep: ←+M+B
Infinity Overhead (apenas quando bloqueado): *←+M+B,M,M,...
Back Dodge, Power Punch: *↓+B,D,M
Back Dodge, Double Palm Strike: *↓+B,D,A
Scorpion Kick: D+B,M
Infinity Sweep: *D+B, B,...
Infinity Sweep, Scorpion Kick: *D+B, B,..., M
Roundhouse: D+A

Reversals:

Mid/High Counter: ←+D+M

Turning Attacks (de costas para o oponente)

Roundhouse: A
Shoulder Strike: M

Esquiva com ataque

Side Flip Kick: ↑,↑+A ou ↓,↓+A

DOCTOR V

Arremessos

Tackle: (agarrão) M
Hold: *(ataque) M
Face Punch: *(segure) A
Stomach Punch: *(segure) B
Rolling Side Throw: *(segure) M
Guard Pull: (agarrão) ←+M
Forward Trip: (agarrão) →+M
Neck Throw: (agarrão) ↑ ou ↓+M
Back Trip: (agarrão por trás) M

Normal Attacks

3 Punches, Elbow, Side Kick: A,A,A,M
2 Punches, Side Kick: A,A,M
2 Punches, Trip: A,M,B
2 Punches, Trip: A,A,B
2 Elbows, Side Kick: →+A,A,M
2 Elbows, Side Kick: →+A,A,B
Elbow, 2 Power Punches: *→+A,A,A
Elbow, Uppercut: *→+A,M
High Kick: ←+A
Overhead Knee: ←+A,M
Straight Arrow: ←,←+A
Back Attack: ←,←+A,M
Uppercut: ←+M
Elbow, Knee: →+M,M
Boot Kick: →,→+M
2 Mid Punches, Trip: ←,←+M,M,B
Trip, Elbow, Roundhouse: →+B,M,A
Trip, Elbow, Overhead Kick, Heel Kick: *→+BMA,M,M
Low Kick, Horse Kick: ←+B,M
2 Left Hooks: ←+D+A,A
Left Hook, Overhead, Uppercut: ←+D+A+M+M
Elbow Uppercut: →+D+M
Triple Knee: ←+D+M,M,M
Knee, High Kick: *←+G,M,A
Knee, Overhead Kick, Heel Kick: *←+D+M,M,M
Knee, Trip: *←+D+M,B
Dodging Stance (in): D,D (segure D)
Dodge: ← ou ↓ ou ↑ ou →
Triple Uppercut: (↓) M,M,M
Super Punch: (↓) →+A
Super Overhead Hammer: (↓) →+A

Esquiva com ataque

Spinning Elbow: ↑+A

GREN KUTS

Arremessos

Body Slam: (agarrão) M
Low Suplex: (agarrão) ←+M
Shoulder Drop: (agarrão) →+M
Neck Throw: (agarrão) ↑ ou ↓+M
Neck Throw: (agarrão) (empurra) ←+M
Neck Breaker: (agarrão de lado) M
Neck Breaker: (agarrão de lado) M
Back Toss: (agarrão por trás) M

Normal Attacks

2 Punches, Roundhouse, Mid Sweep: A,A,A,M

2 Punches, Roundhouse, Low Sweep: A,A,A,B
2 Punches, Mid Punch: A,A,M
2 Punches, Mid Punch, Sweep, Double Sommersault: *AAM,B,←+M,M
2 Punches, Mid Punch, Mid Kick, 2Punches, 2 Overheads: *AAM,B,M,M,M,M,M
2 Punches, Mid Punch, Mid Kick, 2 Punches, Stance: *AAM,B,M,M,M,M(segure)
Overhead Flip: após o Stance, A
Low Kick, Double Sommersault: após o Stance, B,←+M,M
2 Punches, Mid Punch, Mid Kick, Punch, Sweep, Uppercut: *AAM,B,M,M,B,M
2 Punches, Mid Punch, Mid Kick, Sweep, Uppercut: *AAM,B,M,B,M
2 Punches, Sweep: A,M,B
2 Punches, Sweep, Uppercut: *AMB,M
2 Punches, Uppercut, Sweep, Uppercut: *AM,M,B,M
2 Punches, 3 Roundhouse: *AM,A,A,A
2 Punches, Roundhouse, 2 Mid Punches, Overheads: *AM,A,M,M,M,M
2 Punches, Roundhouse, 2 Mid Punches, Stance: *AM,A,M,M,M,M(segure)
Overhead Flip: após o Overhead Flip, A
Low Kick, Double Sommersault: após o Overhead Flip, B,←+M,M
2 Punches, Roundhouse, Sweep, Backflip: *AM,A,B,M
2 Punches, Roundhouse, Sweep, Uppercut: *AM,A,B,M
High Sweep: →,→+A
Uppercut: →+M
Gut Punch: ←+M
Gut Punch, Sweep, Uppercut: *←+M,B,M
Gut Punch, Punch, 2 Overheads: *←+M,M,M,M
Overhead Kicks: ←,←+M,M
Overhead Kick, Sweep, Backflip: ←, ←+M,B,M
Overhead Kick, Sweep, Uppercut: *←,←+M,B,M
Delayed Gut Punch: ←+M,→
Mid Sweep: →,→+M
Low Kick, Double Sommersault: *B,←+M,M
Sweep: →+B
Sweep, 2 Punches, Overhead Kicks: *→+B,M,M,M,M
Sweep, 2 Punches, Stance: *→+B,M,M,M(segure)
Overhead Flip: após o Sweep, 2 Punches, Stance, A
Low Kick, Double Sommersault: após o Sweep, 2 Punches, Stance, B,←+M,M
Sweep, Uppercut: *→, →+B,M
Sweep, Double Sommersault: *←,←+B, ←+M, M
3 Roundhouse: D+A,A,A
Roundhouse, Punch, Double Sommersault: *D+A,M,M,M
Roundhouse, Punch, Sweep, Uppercut: *D+A,M,B,M
Roundhouse, Sweep, Backflip: D+A,B,M
Roundhouse, Sweep, Uppercut: *D+A,B,M
Flaming Scissors Kick: ←+D+M

Esquiva com ataque

Axe Kick: ←,←+M ou ↑,↑+M

Levantando

Uppercut: (agachado) →+M
Double Sommersault: (agachado) ←+M,M
Roundhouse: (agachado) →+A

MUFU

Arremessos

Spinning Pile Driver: (agarrão) M
Spinning Body Toss: (agarrão) ←+M
Giant Swing: (agarrão) →+M
Body Toss: (agarrão) ↑ ou ↓+M
Spinning Neck Throw: (agarrão de lado) M
Spinning Neck Throw: (agarrão de lado) M
Spinning Reverse Body Toss: (agarrão por trás) M

Normal Attacks

Triple Hammer: A,A,A
Double Punch, Slap: →+A,A,A,A
Double Punch, Mid Kick: →+A,M
Heel Kick: ←+A
Triple Mid Kick: M,M,M
2 Mid Kicks, 2 Stomps, High Kick: *MM,M,M,M
2 Mid Kicks, 2 Stomps, Kick, Split Punch, Taunt: *MM,M,M,M,A
Split Punch, Taunt: →+M,A
2 Stomps, High Kick: ←+M,M,M,
2 Stomps, Split Punch, Taunt: *←+M,M,A,A
Uppercut: ←,←+M
Low Kick, Heel Kick: B,A
Travelling Low Kick: →+B,B,B
Low Kick, Turnaround Heel Kick: →+B,M
Travelling Kicks, 2 Mid Kicks, 2 Stomps, High Kick: *→+BB,MM,MMM
Travelling Kicks, 2 Mid Kicks, 2 Stomps, Split Punch: *→+BB,MM,MM,MA

Turning Attacks (costas do oponente)

Horse Kick: M

Esquiva com ataque

Uppercut: ↑, ↑+M ou ↓, ↓+M

ILL GOGA

Arremessos

Body Slam: (agarrão) M
Back Slam: (agarrão) ←+M
HeadToss: (agarrão) →+M
Stomach Throw: (agarrão) ↑ ou ↓+M
Body Slam: (agarrão) (empurra) M
Head Slam: (agarrão de lado) M
Head Slam: (agarrão de lado) M
Body Slam: (agarrão por trás) M

Normal Attacks

3 Punches: A,A,A
Punch, Double Punch: A,M
Punch, Double Punch, Kick: A,M,B
Punch, 2 Kicks, Elbow: A,B,B,A
Punch, 3 Kicks, Roundhouse: A,B,B,B,A
Tail Swipe: ←+A
Power Swipe: *←+A,A
Boot Kick: →+A
Headbutt, Low Kick: →, →+A,B
Triple Headbutt: *→,→+A,A,A
Double Headbutt, Low Kick: *→,→+A,A,B
Double Punch: ← ou ↓ ou ↑+M
Roundhouse Fakeout: ← ou ↓ ou ↑ + M,A
Double Punch, Low Kick: ← ou ↓ ou ↑+M,B
Uppercut: ←,←+M
Knee: →,→+M
Mid Kick: →+M
Lay down: ←+B (segure)
Lay Down, Swipe: ←+B,B
Lay Down, Uppercut: ←+B,←+M
Lay Down, Tail Strikes: ←+B,M,M,M
2 Low Swipes: →+B,B
Swipe, Overhead Punch: →+B,A
Swipe, 2 Punches: →+B,M,M
2 Overheads, Uppercut, Tail Swipe: D+A,A,M,M
Overhead, Sweep: D+A,B
Overhead, 2 Punches: D+A,M,M
Tail Swipes: ←+D+M,M
Tail Swipes: D+B,M,M,M

Esquiva com ataque

Side Upper: ↓,↓+M ou ↑,↑+A

Levantando

Hammer: (agachado) →+M
Double Hammer: (agachado) ←+M,M
Headbutt, Knee: (agachado) M, →+M

NOEK THE MYSTERIOUS

Normal Attacks

2 Punches: A,A
Right Hook: ←+A
Uppercut: ←+M
Triple Hammers: →+M,M,M
Triple Overhead Punches: D+A,A,M

Levantando

Uppercut: (agachado) M

EMPEROR UDAN

Arremessos

Arm Swing: (agarrão) M
Frankensteiner: (agarrão) ←+M
Arm Swing: (agarrão) →+M
SideToss: (agarrão) ↑ ou ↓+M
BackToss: (agarrão) (empurra) ←+M
DDT: (agarrão de lado) M
Body Drop: (agarrão de lado) M
Belly Suplex: (agarrão por trás) M

Normal Attacks

Punches: A,A
Punch, Mid Punch: A,M
2 punches, Roundhouse, Sweep: *A,M,A,A,B
2 punches, Roundhouse, Kick, Flip, Ram, Stomp: *AM,AA,M←+M,←+M,B
2 Punches, Roundhouse, Kick, Flip, Drop Kick, Flip: *AM,AA,M←+M,M,M
Spinning Roundhouse (delay): ←,←+A (A)
Spinning Roundhouse: ←+A
Forward Spinning Roundhouse (delay): →+A (A)
Double Flash Kicks: ←+M,←+M,B
Double Flash Kicks, Stomp: *←+M,←+M,B
Flash Kick, Drop Kick, Reverse Flip Kick: *←+M,←+M,M,M
Spinning Punch: →+M
Flip Kick, Flash Kick: →, →+M
Drop Kick, Reverse Flip Kick: ←,←+M,M,M
Low Drop Kick, Reverse Flip, Back flip: →,→+B,M,M
Low Shoulder Ram: ←,←+B
Double Roundhouse, Sweep: D+A,A,B
Double Roundhouse, Kick, Flip, Ram, Stomp: *D+AA,M←+M,←+M,B
Double Roundhouse, Kick, Flip, Drop Kick, Flip: *D+AA,M←+M,M,M

Turning Attacks (de costas para o oponente)

Drop Kick: M
Low Sweep: B
Spinning Punch: A

Esquiva com ataque

Roundhouse: ↑+A ou ↓+A
Spinning Roundhouse: ↑,↑+A ou ↓,↓+A
Side Sommersault, Shoulder Ram: ↑,↑+M ou ↓,↓+M
Side Sommersault, Stomp: ↑,↑+M ou ↓,↓+M,M
Side Sommersault, Reverse Flip, Back Flip: ↑,↑+M ou ↓,↓+M,B,M,M

Levantando

Sommersault: (agachado) M
Flip Stomp: (agachado) ←+M
Reverse Flip, Back Flip: (agachado) →+M,M

GAMERS

É FERA, É RADICAL!!!

Cód. PD-04 - CADA - R$ 2,90

Cód. GE-28 - CADA - R$ 3,40

Cód. GG-01 - CADA - R$ 2,90

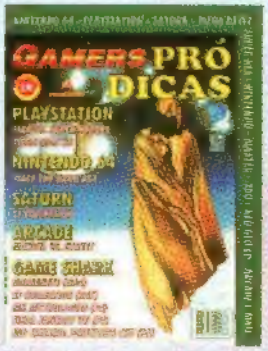
Cód. GG-02 - CADA - R$ 2,90

Cód. GG-03 - CADA - R$ 2,90

Cód. GG-04 - CADA - R$ 2,80

Cód. PD-11 - CADA - R$ 2,50

Cód. PD-10 - CADA - R$ 2,50



Cód. PD-05 - CADA - R$ 2,90

Cód. PD-06 - CADA - R$ 2,90

Cód. PD-07 - CADA - R$ 2,50

Cód. PD-08 - CADA - R$ 2,50

Cód. GB-01 - CADA - R$ 5,90

Cód. GE-25 - CADA - R$ 2,90

Cód. GE-26 - CADA - R$ 2,90

Cód. GE-27 - CADA - R$ 2,90

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

Cód. PD-04 ( )	Cód. PD-05 ( )
Cód. GE-28 ( )	Cód. PD-06 ( )
Cód. GG-01 ( )	Cód. PD-07 ( )
Cód. GG-02 ( )	Cód. PD-08 ( )
Cód. GG-03 ( )	Cód. GB-01 ( )
Cód. GG-04 ( )	Cód. GE-25 ( )
Cód. PD-11 ( )	Cód. GE-26 ( )
Cód. PD-10 ( )	Cód. GE-27 ( )

Nome _____

Endereço _____

Cidade _____ Estado _____ Cep _____

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.

C.P. 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo, SP - **Maiores Informações: Tel.: (011) 266.3166** - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA. LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel.: (011) 6950-6329
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - R. Julio Buono, 1486 - Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Cameiro, 457
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 746-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 7085-2701 - (B.VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 - Tel.: (011) 7086-1594 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel.: (014) 322-2424
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S.J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 - Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A - Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E. Loja - 64 - Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L.130 - Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 - Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)
S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 - Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Pinto de Figueiredo, 42 S/L - Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 564-3608
NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - R. do Catête, 311 - L. 117 - Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680 - 2º S S - L. b - Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 - Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - Bauhaus Expansão L. 06 - Tel.: (024) 231-4071
BARRA - Av. das Américas, 7707 - L. 104 - BL01 - Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908 - Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L - Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444